やっぱりソフトバンク!
プレイステーションソフト対応攻略本

ナムコミュージアムVOL.1 パーフェクトガイド	854円
闘神伝2 パーフェクトガイド	951円
第4次スーパーロボット大戦S パーフェクトガイド	951円
ナムコミュージアムVOL.2 パーフェクトガイド	951円
鉄拳2 パーフェクトガイド	1553円
OverBlood オフィシャルガイド	1068円
ナムコミュージアムVOL.3 パーフェクトガイド	951円
にとうしんでん パーフェクトガイド	854円
ストリートファイターZERO2 パーフェクトガイド	1456円
新スーパーロボット大戦 パーフェクトガイド	951円
F-1チーム運営シミュレーション オフィシャルガイド	1000円
闘神伝3 オフィシャルガイド	1300円
新テーマパーク パーフェクトガイド	1000円
AZITO 秘密基地作成シミュレーション オフィシャルガイド	1400円
ナムコミュージアムVol.4 パーフェクトガイド	1400円
ガメラ2000 オフィシャルガイド	1500円
ガンダム・ザ・バトルマスター パーフェクトガイド	1000円
ゼロ ディバイド2 パーフェクトガイド	1100円
アーマード・コア オフィシャルガイド	1300円
ゼロヨンチャンプDooZy-J パーフェクトガイド	1100円
ナムコミュージアムVol.5 パーフェクトガイド	1400円
リンダキューブ アゲイン 公式×120種動物完全捕獲マニュアル	1400円
ワールド・ネバーランド パーフェクトガイド	1500円
アサンシア～魔杖の呪縛～ オフィシャルガイド	1300円
メルティランサー Re-inforce オフィシャルガイド	1100円
R?MJ THE MISTERY HOSPITAL パーフェクトガイド	1100円
エイプ・ア・ゴーゴー オフィシャルガイド	1100円
ロストチルドレン オフィシャルガイド	1200円
トゥームレイダー2 パーフェクトガイド	1100円
エクサレギウス オフィシャルガイド	1300円
鉄拳3 ザ・マスターズガイド	1200円
超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP ポケットガイド	780円
ダブルキャスト 公式ガイド	1200円
花火 オフィシャルガイド	1000円
季節を抱きしめて 公式ガイド	1200円
オーバーブラッド2 パーフェクトガイド	1200円
クレイマン・クレイマン2 オフィシャルガイド	1200円
SDガンダムGGENERATION パーフェクトガイド	1300円
エコーナイト パーフェクトガイド	1200円
サンバギータ 公式ガイド	1200円
アストロノーカ パーフェクトガイド	1200円
猫なカ・ン・ケ・イ 公式ガイドブック	1200円
好奇心は猫を殺すか—DOGDAY—オフィシャルガイド	1200円
ポポローグ 公式ガイド	1100円
雪割りの花 公式ガイド	1200円

(価格は全て税抜きです)

SOFT BANK ソフトバンク

ISBN4-7973-0815-X

C0076 ¥1200E

9784797308150

定価 本体1,200円 +税

1920076012006

—— Thousand Arms ——

The PlayStation BOOKS サウザンドアームズ スターティングガイド ソフトバンク SOFT BANK

The PlayStation BOOKS

PlayStation

[スターティングガイド]

サウザンドアームズ

—— Thousand Arms ——

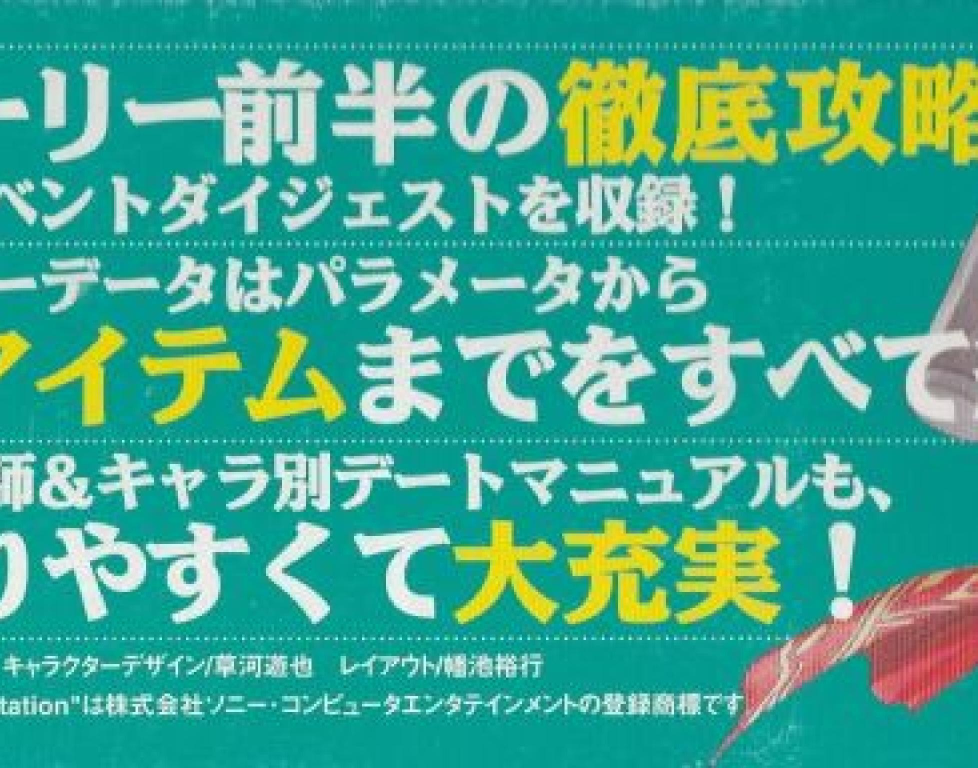


SOFT BANK ザ・プレイステーション

カバーイラスト [illegible]

サウザンドアームズ スターティングガイド

ストーリー前半の**徹底攻略**&
後半のイベントダイジェストを収録！
モンスターデータはパラメータから
レアアイテムまでをすべて紹介!!
精霊鍛冶師&キャラ別デートマニュアルも、
わかりやすくて**大充実**！



SOFT BANK

冒険の道しるべに！

ソフトバンク

SOFT BANK



壮大な冒険活劇の
扉を開くために
備えておきたい一冊！

SOFT BANK　ザ・プレイステーション

表紙・カバーイラスト　原画/神志那 弘志
作画監督/竹内 浩志
仕上/江夏 由結

SOFT BANK ソフトバンク

—— Thousand Arms ——

The PlayStation BOOKS
サウザンドアームズ　スターティングガイド
ソフトバンク
SOFT BANK

The PlayStation BOOKS

PlayStation

[スターティングガイド]

サウザンドアームズ

—— Thousand Arms ——



SOFT BANK　ザ・プレイステーション


サウザンドアームズ
Thousand Arms
[スターティングガイド]

スターティングガイドの製作において

まったく新しい数々のシステムを採用している「サウザンドアームズ」。本書はスターティングガイドとして、いち早くユーザーの方々の悩みを解決するために製作したものである。
「キャラクター編」はストーリーのカギを握る8人のキャラクターを、CGイメージイラストとともに紹介。
「システム編」では、このゲームの核である「マイスターシステム」と、これまでになかった戦闘システムを徹底的に解析し、それをわかりやすく伝えられるような構成とした。
「精霊鍛冶師マニュアル」では、ゲームの初めからエンディングまで、長く体験するであろう鍛冶の神髄を、そしてデートイベントに関しては、ミニゲームからツーショットモードまでの細部にわたる攻略を、キャラクターごとに分けて掲載し、フォローしている。
「ストーリーガイド」ではハイクオリティなマップを使用し、ストーリー後半までに登場する街やダンジョンの情報を可能なかぎり掲載。そして、ストーリーの流れに沿ってイベントを紹介していくとともに、ストーリー中にわずかでも行き詰まる可能性が感じられる部分を徹底解析。
「データ編」ではゲーム中に登場するアイテムや、精霊魔法などの情報を解りやすくリスト化して掲載し、出現するモンスターのパラメータから所持アイテムまで完全収録しているので、強敵の攻略、そして、アイテム収集の助けとなってくれるであろう。

このように、本書はすべてのユーザーが欲する情報を可能なかぎり取り入れた。ユーザーが壮大な冒険を迎えるにあたり、本書が冒険の道しるべとなって大きく貢献できることを願う。

スタッフ一同





PROLOGUE

蒸気文化と田園風景が融合したトラッドガルド。
動く島国・ラングード
交易盛んな多国籍交易国シャラン
神秘の国ミスカトニア
そして科学の力を持ち、世界征服を目論む帝国ディアノーバ。
これら様々な国々が彩る、剣と精霊の世界。

これは、帝国ディアノーバの
力と恐怖による支配から人々を救う少年、
マイス・トライアンフの物語である。

トラッドガルドの片隅にある緑あふれた地方都市カント。
代々続く精霊鍛冶師の家系で育った主人公のマイスは、
貴族としてそれなりに満ち足りた生活を送っていた。ところが……。

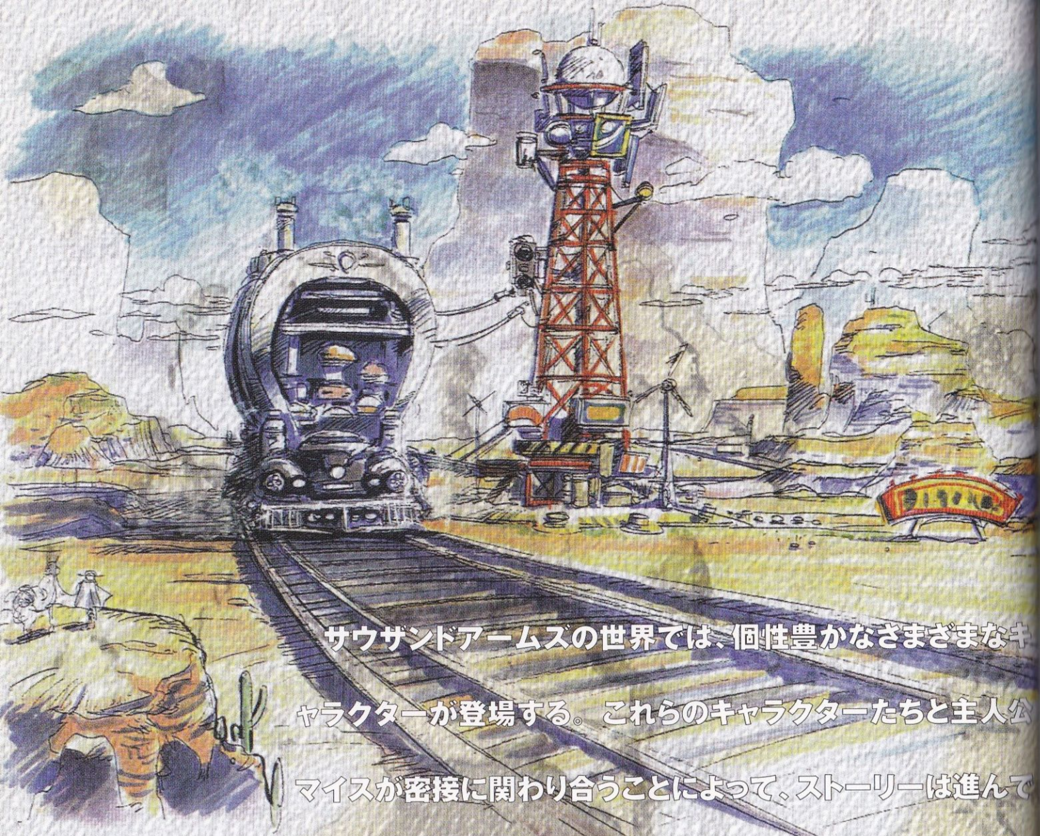
力と恐怖による支配を目論む帝国ディアノーバ。
他国を侵攻し、その魔の手はついにカントにまで及んだ。
なす術もなく領地を奪われ、マイス一家は離散してしまうのであった。

やがてたどり着いたボイズビーの街。
そこでソディナと出会ったことにより、
彼の物語の扉が開こうとしていた……。



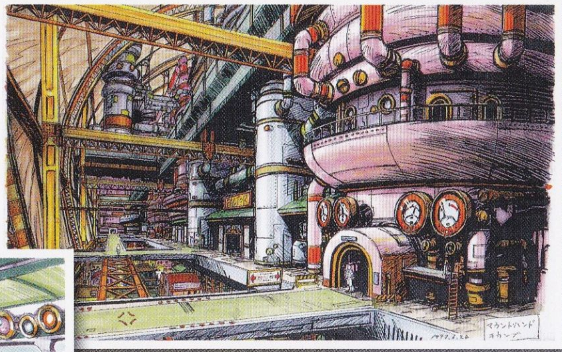


CONTENTS

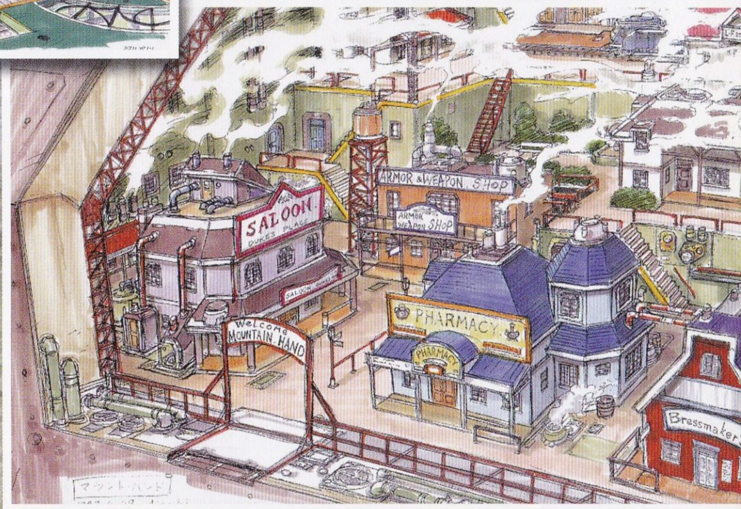


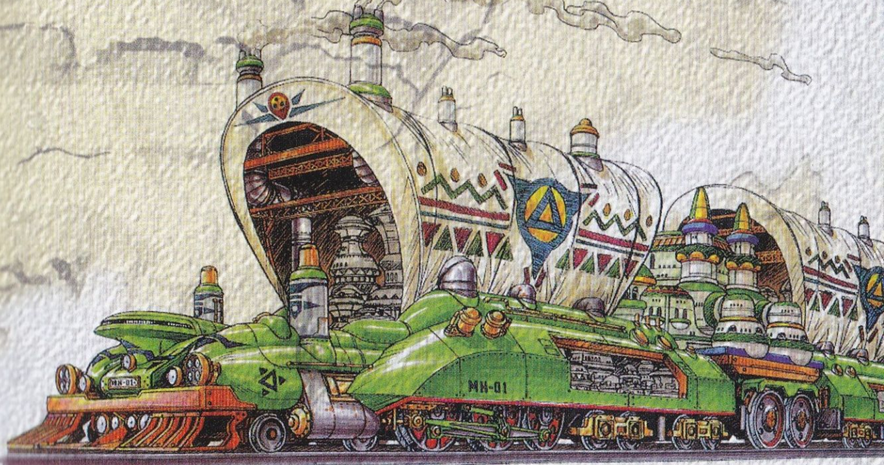
サウザンドアームスの世界では、個性豊かなさまざまなキ
ャラクターが登場する。これらのキャラクターたちと主人公
マイスが密接に関わり合うことによって、ストーリーは進んで
いく……。ここではストーリー上で特に重要な役割を果たす
8人のキャラクターについて紹介していこう。

Character
キャラクター編









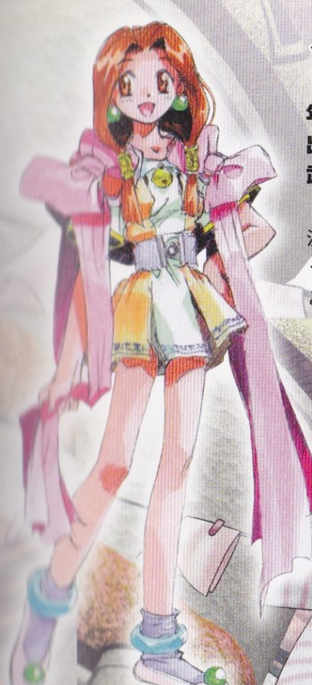




マイス・トライアンフ

年齢：16歳
出身：カント
武器タイプ：剣

先祖代々、精霊鍛冶師を営んできたトライアンフ家の一人息子。精霊鍛冶師でもありまた、女好きでもある父の跡を継ぎ、優秀な精霊鍛冶師になることを夢見ている。性格は父親譲りで大の女好き。可愛い女の子を見ると放っておくことができず、それが原因でトラブルに巻き込まれることも……。



ソディナ・ドーンフリード

年齢：15歳
出身：ボイズビー
武器タイプ：ナイフ

ボイズビーの街で兄とふたりで暮らしている女の子。トラッドガルドでも超一流の精霊鍛冶師と評判のジャービル・ドーンフリードを兄に持つ。一見か弱そうだが、兄から教わったナイフの腕前はかなりのもの。また、何かとマイスのことを気にかけており、彼の女好きに悩まされることもしばしば。





「無敵の戦士ムーザ様がいれば、百人力だぁっ！」

ムーザ・グリフォード

年齢：20歳
出身：シュツーレン
武器タイプ：剣

黒い軍団からテーベ要塞を守るため、傭兵をやっている。マイスとは年齢が5歳ほど離れており、一応マイスの兄貴分。性格は質実剛健で一本気なところがあり、剣の腕前も確か。ただし女の子に関してはからっきしダメで、話しかけられただけで固まってしまう。



ウィナ・グラップル

年齢：17歳
出身：ラングード
武器タイプ：ハンマー

ラングードで海賊の親分をしているグラップルの一人娘。さすがに海賊を生業としているだけあって、武術には精通しており、巨大なハンマーを自在に使いこなす。陽気＆おてんばな性格で誰とでもすぐにうちとけることができる。目にしている眼帯はハクをつけるためのもので、実際に目は悪くない。

「おまえみたいなボウヤのナマクラ剣じゃ、相手にならないよ」

ソウシ・マホロバ

年齢:18歳
出身:ワノ
武器タイプ:刀

ワノ国出身のサムライ。切れ長な目と端正な顔だちが印象的で、一見、女の子かと見間違うほど。しかし、クールな容姿とはうらはらに、性格はかなりの女好き。自分の病弱な面をさりげなく女の子にアピールし、相手の同情を誘うといったテクニックをよく使う。









カイリーン・ネルフェ

年齢:16歳
出身:シャラン
武器タイプ:レイピア

シャランのコインクレ区に住んでいる女の子。ボーイッシュな感じでショートカットがよく似合う。過去のある出来事が原因で人を信じることができなくなっているが、本当は根が優しく素直な性格の持ち主。本人も早くもとの自分を取り戻したいと思っている。





「服飾デザインの勉強をしてるんでしゅ〜」

ネルシャ・スタイラス

年齢：見ため12歳
出身：ミスカトニア
武器タイプ：針

服飾デザインの勉強をするため、世界中を旅している女の子。外見&とろくさーいしゃべりからも想像できるように、普段はおっとりとしており行動も鈍め。ただし、いろんな服に着替えることによって性格が豹変してしまうという特殊技能(!?)を持っている。

シュミット(=ダークマイスター)

年齢：18歳
出身：?
武器タイプ：剣

ジャービルのもとに弟子入りしている精霊鍛冶師で、マイスの兄弟子にあたる。常に人を見下したような態度をとるため、他人から好かれることはまずない。強い剣を作ることだけを強烈に求めており、そのためであればどんなリスクも背負い込み、またどんな手段をもいとわない。



「剣とは本来、殺しの道具だ」



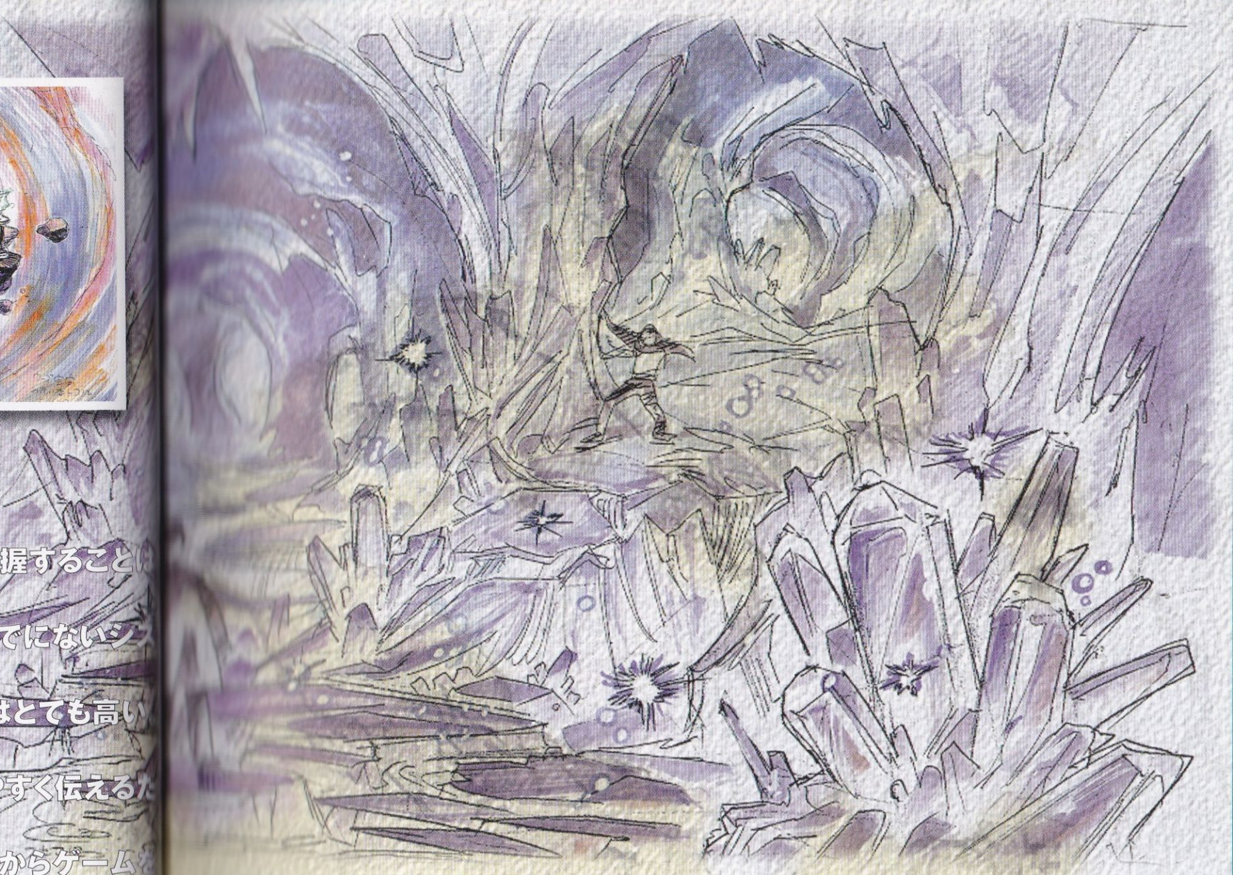




ゲームをプレイするにおいて、システムを把握することはとても大切なこと。とくにこのゲームでは今までにないシステムを採用しているので、その知識の重要性はとても高い。そこで、システムの全貌を明らかにし、わかりやすく伝えるためにこの項目をもうけたので、必ず目を通してからゲームを始めてほしい。

システム編

System





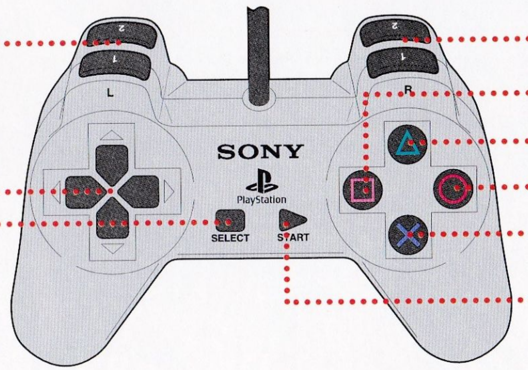


基本システム概要

ここからは、ゲームの基本となるシステムを紹介しよう。操作方法や、メニュー画面でどんな情報を得られるのかをここで覚えてほしい。

操作説明

もはやキャラクターを動かすことは基本中の基本。問題は、どれだけ快適に、そしてスムーズにゲームを進めることができるかだ。ここを読んで、すべての指令を発するコントローラにある各ボタンの役割をしっかりと頭に入れ、つねに自分のプレイしやすい環境を築けるようにしよう。



移動時

方向キー	キャラクターの移動
R1 L1ボタン	視点変更（一部の街、ダンジョンでは操作できません）
R2 L2ボタン	ワールドマップ時の視点切り替え
セレクトボタン	位置カーソルの表示／非表示の切り替え
スタートボタン	ポーズのON／OFF
○ボタン	ドアを開ける。人に話しかける。しらべる。メッセージ送り
×ボタン	方向キーとの同時押しでダッシュ移動。メッセージの一括表示。
△ボタン	メニュー画面への切り替え。
□ボタン	ミニマップ表示のON／OFF。（ワールドマップ、街移動時のみ）

メニュー画面

方向キー	カーソルの移動
R1 L1ボタン	使用しません。
R2 L2ボタン	使用しません。
セレクトボタン	使用しません。
スタートボタン	ポーズのON／OFF
○ボタン	コマンドの決定。
×ボタン	コマンドのキャンセル。メニュー画面を閉じる
△ボタン	使用しません。
□ボタン	使用しません。

※アナログコントローラを使った場合、コンフィグで「バイブレーション」を「ON」に設定することによってゲーム中の衝撃などが体感することができます。アナログスティック、アナログスイッチは一切使用しません。

戦闘中

方向キー	コマンド、対象キャラクターの選択
R1 L1ボタン	使用しません。
R2 L2ボタン	使用しません。
セレクトボタン	使用しません。
スタートボタン	ポーズのON／OFF
○ボタン	コマンドの決定。前衛キャラクターの行動開始。
×ボタン	コマンドのキャンセル。前衛キャラクターの行動キャンセル。
△ボタン	後衛キャラクターの行動開始。
□ボタン	後衛キャラクターの行動キャンセル。

ゲームの始め方

ゲームを始める場合は、ソフトをプレイステーション本体にセットし、電源を入れる。そして、タイトル画面で「PRESS START BUTTON」の表示が出ているときにスタートボタンを押して、目的に合った項目を選ぶだけ。ちなみに、アトラス、レッドカンパニーのロゴ画面は、スタートボタンで次々とスキップできる。

最初から始める

タイトル画面の項目の「START」を選ぶだけ。するとすぐに物語が始まることになる。オープニングムービーは、主人公・マイスの回想シーンが終わった後に流れるのだ。タイトル画面でいくら待っても観ることはできないので注意。またDISC1をセットしないと、物語の始めからスタートすることはできない。



DISC2をセットした場合でもSTARTの項目は現れるが、選んでもDISC交換のメッセージが出ることになる。

続きから始める

サウザンドアームズのデータがセーブされているメモリーカードを差し、タイトル画面の項目で「CONTINUE」を選び、○ボタンで決定する。そして、メモリーカードとデータを指定すればオーケー。ちなみに、メモリーカードの使用ブロック数はたったの1で、1枚のメモリーカードに付き3つのデータを記録することが可能だ。また、ゲーム中でもメモリーカードをフォーマットすることはできるので、ゲームを始めたあとでもリセットする必要はない。

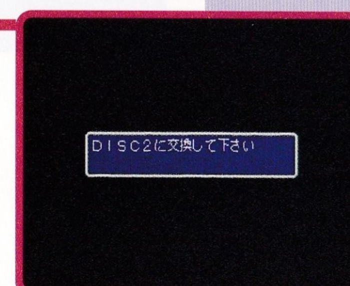




セーブデータの画面では、プレイ時間と現在の章、戦闘に参加しているパーティを確認することができる。セーブした場所も表示されるのはうれしい。

DISC交換について

物語がある程度まで進むと、DISC2に交換することになる。画面の指示に従ってDISCを交換しよう。ちなみに、DISC2でゲームを起動することもできるので、そのセーブデータを使って遊ぶ場合は最初からDISC2をセットしておけば交換する手間を省くことができる。



画面でこの指示が出たら、PS本体の「OPEN」でフタを開けて、DISCを交換。そして、フタを閉めてゲームが始まるのを待とう。

メニューコマンド説明

ここでは、メニューウィンドウの項目について説明しよう。各コマンドの役割、パラメータの持つ意味が理解できれば、それだけゲームの進行はスムーズになるし、ゲームを深い部分で楽しむことができる。とくに、メニューウィンドウとは長いつきあいとなるので、必ずすべてを理解してからゲームを始めるようにしてほしい。



コマンドウィンドウ
詳しくは各項目を参照。

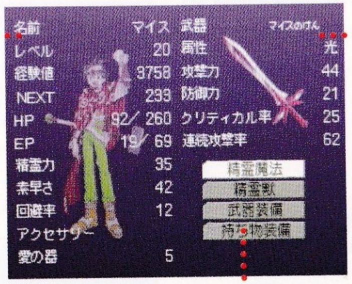
パーティウィンドウ
パーティの状態を表している。また、左の列が戦闘に参加できるキャラクターで、右の列は戦闘に参加しない待機キャラクター。

所持MP
現在所持しているマイスターポイントを表している。

所持GG
現在の所持金を表している。単位は「ゴルゴル」と読む。

メニュー画面

キャラクターのパラメータを見るコマンド。項目を選択した後、見たいキャラクターを選択し、決定するとそのキャラクターのパラメータが見られる。各キャラクターの能力を把握することは、隊列を決めるうえで欠かせないもの。ここをよく読んで、パラメータ数値の持つ意味を理解して隊列を決め、戦闘で苦労することのないようにしてほしい。ちなみに、このステータス画面でも精霊魔法（回復、治療魔法）を使用できることを忘れずに。



武器パラメータ
その武器の属性、攻撃力、防御力、クリティカル率、連続攻撃率を数値化して表している。クリティカル、連続攻撃については、26ページの戦闘システムを参照してほしい。

キャラクターパラメータ
キャラクターの能力を表している。各数値の持つ意味は次のとおり。

名前	キャラクターの名前。
レベル	キャラクターの現在のレベル。
経験値	現在の取得経験値。
NEXT	次のレベルに上がるために必要な経験値。
HP	HPの現在値／最大値が表示されている。
EP	EPの現在値／最大値が表示されている。
精霊力	精霊魔法の強さを表している。
素早さ	数値が高いほど、戦闘中の待機時間が短くなる。
回避率	敵の攻撃を回避する確率。
アクセサリー	現在装備しているアクセサリーの名称
愛の器	女の子への想いの強さを表す。（マイスのみ）

コマンドウィンドウ

精霊魔法	選択したキャラクターが使用できる精霊魔法を表示している。その場で唱えられる魔法は白文字で表示されている。魔法名の横の数値は消費EPだ。
精霊獣/必殺技/着替え	選択したキャラクターが取得している必殺技などを表示している。なお、マイスの場合は「精霊獣」、ネルシャの場合は「着替え」が表示される。
武器、持ち物装備	選択したキャラクターの武器やアクセサリーの装備変更をするコマンド。選択するとそのキャラクターが装備できる武器、アクセサリーの一覧が表示される。また、アクセサリーによるステータスの変化も表示され、緑の数値が上昇しているもので、赤の数値が下降しているものだ。

アイテム

現在所持しているアイテムを見たり、使ったりするコマンド。アイテム名の横のマークはその種類を表しており、右の数値はその所持数を表している。画面下のウィンドウでは、選択したアイテムの簡単な効果が説明されているが、戦闘用の攻撃アイテムは、使用者の精霊力によって効果は変わってくるのだ。回復アイテムに関しては使用者のパラメータによる影響はない。



整頓コマンド
画面に表示するアイテムを限定するコマンド。ゲームが進むに連れてアイテムの数は増えてくるので、このコマンドで検索するといいだろう。

実行コマンド
「見るだけ」はアイテムの効果を調べることができる。「使う」は文字通りその場で使用可能なアイテムを使うコマンド。「捨てる」は不要になったアイテムを捨てるためのコマンドだ。

精霊魔法

現在覚えている精霊魔法を使用するコマンド。術者→使用魔法→対象者の順に選んで使うことになる。その場で使用可能の魔法は白文字で表示されているので分かりやすい。赤文字で表示されている魔法は、EPが足りずに使用できない魔法なので、EPを回復してから選ぼう。

ワープ/ワールドマップ

「ワープ」は今までに訪れたことのある街・ダンジョンに移動するコマンド。コマンド選択後に移動可能の場所が一覧で表示され、○ボタンで決定した後にメニュー画面を抜けると、選択した場所にワープする。ちなみにこの項目は、ある「ワープアイテム」を手に入れるまでは「???」になっているのだ。

また、ストーリーがあるところまで進行すると、乗り物が手に入るようになっている。その乗り物の内部にいるときは「ワールドマップ」コマンドとなる。乗り物の操作方法は、フィールドマップとまったく同じなので戸惑うことはないだろう。ちなみに、ワールドマップ画面から乗り物内部に画面を切り替えるときは、○ボタンを押すだけでいいのだ。

セーブ

プレイ中のデータをメモリーカードに記録するコマンド。このコマンドはフィールドマップのみに有効なものなので、ダンジョンや街では別の方法でセーブすることになる。街ではホテルの主人に、ダンジョン内では「セーブダマシー」と呼ばれるセーブポイントに話しかけることによってデータを記録することができるのだ。



ダマシーとはいっても、セーブダマシーはプレイヤーを助けてくれるキャラクターだ。

パーティー

戦闘に参加するメンバーの入れ替えと、戦闘時の隊形を変更するためのコマンド。前衛で戦うキャラクターは戦闘の優劣に大きく関わっているので、よく考えて決めること。なお、戦闘に参加するキャラクターは、上から順番に、前衛→後衛となっている。

コンフィグ

メッセージスピードの調節（5段階）、サウンド・ステレオ/モノラルの切り替え、バイブレーションのON/OFFを切り替えることができるコマンド。それぞれの初期設定は、メッセージスピードは3に、サウンドはステレオに、バイブレーションはONになっている。なお、バイブレーション機能はアナログコントローラ使用時のみに有効な設定だ。

プリクラ手帳

各街で女の子と撮ったプリクラを見ることができるコマンド。1枚も撮っていない状態だと、この項目もワープ/ワールドマップと同様に「???」になっている。記念すべき1枚目を撮ったとき、はじめてこのコマンドが選択可能になるわけだ。フレームは街ごとに違ったものがあるので、すべての街のフレームを集めてみるのもおもしろい。ちなみに、背景となるフレームを選択し、「このフレームでよろしいですか?」と聞かれたときに待っていると、マイスが次々とアクションを起こすので、撮りたい表情が現れたときにボタンを押すようにしよう。



マイスターシステム

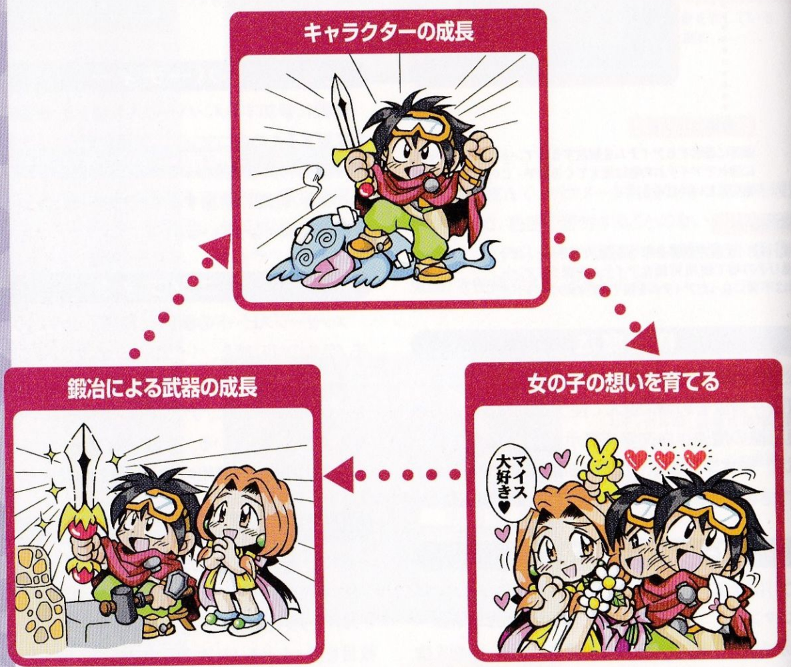
武器の成長を自らが行う「マイスターシステム」。このページをよく読んでその知識を身に付けよう。

武器を成長させるためには？

武器を鍛えるためには、鍛冶場を使うことになる。しかし、鍛冶場に行けば必ず武器を鍛えられるというものではない。武器に力を宿らせるには、女の子の「想い」が必要なのだ。また、その武器を所有するキャラクターのレベルが上がらなければ剣は強くならないし、女の子の「想い」が弱ければ武器の大きな成長は望めない。武器の所有者のレベルアップ→デートで女の子の想いを高める→鍛冶場で剣を鍛える……。これを繰り返すことによって武器を成長させることが、マイスターシステムでは重要なことと言えるのだ。



女の子の想いの強さは、「よろしく度」として数値化されている。この数値は、鍛冶場、街の女神像で見ることができる。



武器を強くするためには、上記の行動を繰り返すことになる。同時に鍛冶場で武器を鍛えるとき、女の子とデートをするときは「マイスターポイント」が必要になってくる。マイスターポイント（以下MP）は、モンスターを倒したときや、精霊の魂を見つけたときに加算されるようになっているのだ。武器と女の子の想いが強くなっていくに連れて消費量は大きくなっていくので、計画性を持って武器を鍛えることが必要になる。



[illegible]は、MPとして加算されるのだ。いろいろなところを調べてみよう。

女の子とデートをするには？

より優れた武器を作るためには、女の子のより強い想いが必要になり、こまめなデートは欠かすことができない。デートは、パーティに女の子がいる状態で各街にある女神像に話しかけるだけで行うことができる。その内容は3種類に分けられ、どれも成功すれば女の子の想い＝よろしく度を高めることができるのだ。



縁結びの像として伝えられている女神像。ミニマップ上では赤い点で記されているので、像のありかは一目瞭然。

デートに誘う

女の子とツーショットで話をする項目。選択するとマイスの後ろに指定した女の子が現れるので、その街にあるデートスポットに移動しよう。デートスポットにたどり着くと、そこでデートをするかが問われることになり、決定すると女の子とのツーショットモードに入ることができる。このモードでは女の子がいろいろと質問をしてくるので、うまく答えて女の子の好感度を上げていきたい。



女の子をデートに誘っている場合は宿屋に泊まることはできない。宿屋の店員に話しかけても拒否されてしまうので、デートが終わってから来よう。

プレゼントをあげる

読んで字のごとく、女の子に所持しているアイテムをプレゼントする項目。選ぶとプレゼントアイテムの一覧が開かれるので、女の子に合ったプレゼントアイテムを選択しよう。それが女の子に気に入ってもらえれば、よろしく度を上げることができるのだ。ツーショットモードの会話に好きな物などが聞ける場合があるので、そちらで情報を収集してこのモードでプレゼントを渡すようにするといいだろう。



同じアイテムでも女の子によって反応はさまざま。ただ渡せばいいというものではないので、プレゼントするアイテムは慎重に選んでほしい。

ミニゲームで遊ぶ

女の子ごとに用意されているミニゲームを遊ぶ項目。選択するとミニゲームのタイトル画面が現れ、ゲーム開始、練習開始、操作説明のモードが現れる。操作説明をよく読んで、練習でゲームの感覚をつかんでから本番のゲームに挑むといいだろう。ゲームで好成績を残せば、やはり女の子の好感度＝よろしく度を上げることができる。



ミニゲームを遊ぶ場合もMPを使用することになるので、できるだけ良い成績を残して、よろしく度アップに大きく貢献できるようにしたい。

よろしく度とウキウキ度

このページで何度か登場しているよろしく度は、前述したように女の子の好感度を表すもので、より性能の良い武器を作るためにはこの数値を高めなければならない。そこで注目されるのがウキウキ度。これは女の子の感情のバイオリズムを表すもので、バイオリズムが高いときにデートをした方がよりよい効果が得られるというものだ。しかし、このウキウキ度が低いときにしか見られない女の子の表情もあるので、ウキウキ度の高低を問わずデートを試みてほしい。



ウキウキ度はつねに上下している。女の子ごとに決められた法則で変動しているので、鍛冶場や女神像でこまめにチェックするといいだろう。

鍛えられし武器に宿る能力

武器は鍛冶で成長していくことによって、さまざまな能力が宿ることになる。それらの能力の中にはプレイヤーの意思で決められるものもあるが、ほとんどは、女の子のよろしく度との兼ね合いによって決められるものだ。成長することによってその武器にどんな能力が宿るのか、武器の各能力を知り、それを使いこなすことがこのゲームではポイントとなることなので、このページをよく読んで、十分に把握してほしい。

属性の変化

属性は光、火、水、風、土、闇の6つに分けられる。武器がどの属性を持つかは、その武器を最後にどの女の子と鍛えたかによって決められるものだ。

例えば、火の属性を持っている武器をソディナと一緒に鍛えたとしよう。すると、武器は光属性を持つことになり、火の属性は失われるわけだ。この属性はプレイヤーの意思で変えられる唯一の能力。ダンジョンなどの敵の属性を調べ、敵に合わせて武器の属性を変えるようにすれば、戦闘はかなりラクになる。どの女の子と武器を鍛えるとどの属性になるか? をしっかりと覚えておくようにしてほしい。



[illegible]ほとんど消費しない。ダンジョンに挑む前には、出現するモンスターに合わせて属性を変えるといいだろう。

武器パラメータの変化

サウザンドアームズには防具という概念は存在しない。キャラクターの防御力も武器によって上昇させるのである。武器のパラメータには、攻撃力、防御力、クリティカル率、連続攻撃率の4つがあるが、鍛えることによって上昇させられるのは、攻撃力、防御力のみだ。なお、武器には強さを数値化した武器レベルと呼ばれるものがある。この武器レベルは、武器の所有者のレベルに合わせて上昇させることができるもの。ようするに、キャラクターのレベルが上がっても攻撃力、防御力は上がることなく、その後に、鍛冶によって武器レベルを上げないとこれらの数値を上昇させることはできないということだ。

右の表を見てわかるように、キャラクターのレベルだけを上げても、戦闘の辛さはほとんど変わらない。キャラクターのレベルに伴い、武器のレベルも上げていかないと総合的な強さを手に入れることはできないわけだ。なお、武器を鍛えた場合、どんなに武器レベルが低くても強制的に武器の所有者のレベルに合わせられることになる。武器レベルを上げる場合には大量のMPを消費することになるので、まとめて武器レベルを上げようとしても「MPが足りなくて鍛えられない」なんてことになりかねない。このような事態を避けるためにも、鍛冶場にはできるだけ足を運ぶように心がけること。

キャラクターのレベルアップによるパラメータの変化

MAX HPアップ
MAX EPアップ
精霊力アップ
素早さアップ
回避率アップ

武器のレベルアップによるパラメータの変化

攻撃力アップ
防御力アップ



武器レベルは鍛冶場で武器を鍛えるときに確認できる。レベルはまとめて上げようとせず、1つ1つ上げていくようにしよう。



精霊魔法

武器に女の子の想いを込めることにより、その女の子の持つ精霊が武器に宿ることになる。これによってはじめて精霊魔法が使用できるようになるわけだ。なお、使用できるようになる精霊魔法は、込められた女の子の想い＝よろしく度によって変わってくる。ちなみに、精霊魔法の効果は術者の精霊力が影響するので、同じ精霊魔法を使った場合でも、術者によってその効果は大きく変わるのだ。また、使用の際にはEPを消費するため、使用回数には必然と制限が出てくる。しかし、EPは宿屋などに宿泊したり、アイテムを使用することによって回復できるので、惜しまずに使っても問題はないのだ。



精霊魔法を種類多く覚えるためには、すべての女の子と付き合っていかなければならない。偏りがあると、覚える魔法にも偏りが出る。





同じ精霊魔法を使用しても、術者の精霊力によって効果は違ってくる。強力な魔法であるほど、それによる影響は強いのだ。ちなみに、この写真は回復魔法・ラクデルを使用した場合の効果。

必殺技

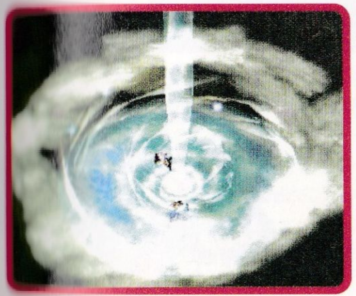
精霊魔法とは別に、各キャラクターは必殺技を覚えることができる。精霊魔法とは別に……とはいっても、覚え方に関しては精霊魔法と違いはない。ただし、キャラクターの専用技となるので、条件は精霊魔法よりもちょっと厳しい。

技の効果としては、必殺と言うだけに威力は相当なもので、中には追加効果で敵のパラメータを下げるものも存在する。必殺技の場合、EPを消費することはないが、技ごとに使用回数が定められているので、ここぞというとき以外の乱用は避けたい。ちなみに、ネルシャの場合は、コマンドが「着替え」になっており、マイスは必殺技を覚えることはない。その代わりに、精霊獣と呼ばれる精霊を召喚することができるのだ。しかし残念なことに、これは武器を鍛えることによって覚えるものではなく、ストーリーが進むことによって覚えていくものである。





ド派手な演出とともに敵を攻撃する必殺技。その威力は通常攻撃、精霊魔法の比にならないほど大きい。それだけに使用回数には制限があるので、ボス戦など、強敵と戦うときに使うようにしたい。



マイスの場合は精霊獣が必殺技の代わり。精霊を召喚し、上空から強烈な一撃を浴びせる。



戦闘中に必殺技を放てるのは前衛のキャラクターのみ。後衛のキャラクターに必殺技を使わせる場合は、前衛のキャラクターを戦闘から撤退させる必要がある。

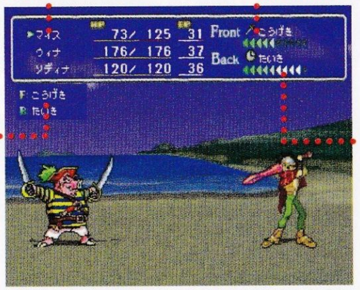
戦闘システム

戦闘は冒険を進めるかぎり避けては通れないもの。この戦闘システムの全貌を知識としておさえていればそれだけラクになるので、このページを読んで十分に把握してほしい。

戦闘の流れ

戦闘が半リアルタイムで進行するこのゲームでは、流れを知ることはとても重要なこと。理解していないと、考えている間に敵の攻撃を受け続けることになるので、まずは、画面の見方や戦闘の基礎知識を知っておきたい。敵、味方、互いの行動がわかるようになっているので、画面の情報を理解することはとても重要だ。

画面の見方



パーティーステータス
現在のパーティーの状態を表している。

敵行動表示
敵の行動を表示している。Fが前衛の行動を表し、Bが後衛の行動を表している。

味方行動表示
パーティーの行動を表示している。文字通り、Frontが前衛を表し、Backが後衛を表している。

待機時間ゲージ
行動決定後、行動を開始できるまでの時間を表している。ゲージが無くなると、前衛は○ボタン、後衛は△ボタンでその行動を実行できる。

コマンド入力～実行の手順

戦闘は、基本的には前衛のキャラクターがメインとなって戦い、後衛のキャラクターが精霊魔法やアイテムで前衛をサポートする形になる。戦闘開始後は前衛と後衛のコマンドを選択するのだが、3人パーティーの場合、後衛は2人になり、精霊魔法などのコマンドは、どちらか1人しか行動を選択することはできない。各コマンドには「待機時間」が設定されており、コマンドを決定して、一定の待機時間を経過してから前衛、後衛の各ボタンを押すことによって実行することができるのだ。

コマンド選択
↓
待機時間
↓
実行

キャンセル可能時間

入力コマンドのキャンセル

決定したコマンドは、前衛なら×ボタン、後衛なら□ボタンを押すことによって、キャンセルできる。これはどんなときでも可能なので、この機能を使うことによって臨機応変に行動を決めることが可能になるのだ。

例えば、攻撃コマンドを入力した後、敵の攻撃により思わぬダメージを受けた場合は、行動実行前にコマンドをキャンセルして回復アイテムの使用に切り替える、といったように、急に訪れたピンチに備えることが可能だ。コマンドの選択ミスをしたときのキャンセルも考えられるが、コマンド入力後の戦闘はリアルタイムで進行するので、入力ミス＝ムダに待機時間を増やすことになる。コマンドの入力は、あせらずに、正確におこなうようにしてほしい。



実行可能の状態でもキャンセルはできるが、行動実行後はすぐにコマンド選択をすることになる。

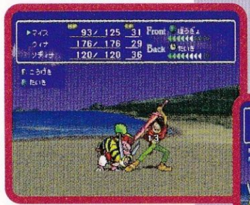


メインの前衛とサポートの後衛

戦闘では、3人の戦闘参加メンバーが前衛と後衛に分かれることは前述したとおり。では、前衛と後衛の特徴について細かく解説しよう。それぞれのメリットとデメリットを理解できれば、戦闘での戦い方も見えてくるし、キャラクターの人数が増えたときに、パーティー編成で悩むようなこともなくなるはずだ。

前衛キャラクターの特徴

敵を攻撃する手段として、前衛の場合は、武器による直接攻撃、精霊魔法による攻撃、必殺技系での攻撃と、アイテムによる攻撃が行える。戦闘の中心に立つだけに、攻撃手段はとても多い。しかし、敵の攻撃を受けやすいポジションでもあるので、つねにHPの残量には気を配る必要がある。敵も必殺技を使用してくることを考えると、攻撃に集中するわけにもいかない。前衛に立つキャラクターは普段は攻撃に徹して、ときには回復係に回るという、臨機応変に行動を決めていく必要があるのだ。



敵の前衛の通常攻撃、必殺技は、基本的に前衛が食らうことになる。



必殺技や精霊獣を使用できるのは前衛の特権。強敵が多い場合は積極的に使おう。

後衛キャラクターの特徴

前衛が多彩な行動をとれるのに対し、後衛は行動がかなり制限される。まず、攻撃手段なのだが、基本的にはアイテムのみとなっている。精霊魔法の使用は可能だが、敵を直接攻撃できる魔法の使用は不可。回復、治療、攻撃補助の魔法のみが使用可能なので、前衛をつねにサポートする形になる。しかし行動が制限されている代わりに、キャラクターを待機状態にすることで「応援」と「ヤジ」をとばす特殊行動を取る。この応援とヤジはキャラクターによって効果はことなるが、ほとんどは攻撃補助だ。この効果により、前衛で戦っているキャラクターが受けるダメージは、かなり軽減されることになるだろう。



攻撃魔法は使えないが、例外として、ラケナでゴースト系に攻撃できる。



応援、ヤジのどちらの行動を取るかは完全にランダム。行動するキャラも選択できない。

前衛に最適なキャラクター

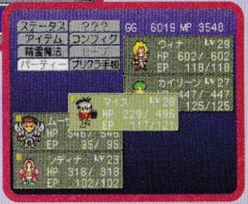
前衛に適しているキャラクターは誰もが気になるところだろう。しかし、これに関しては正解は存在しない。最終的にはプレイヤーの作戦に委ねられるし、ダンジョンに挑むなど、状況によって変わってくる。

HPをできるだけ減らしたくない場合は攻撃力が高いほうがよい。HPが高ければ、精霊魔法やアイテムによる回復量も多くなるので、結果的にHPの温存につながる。

戦闘をできるだけ短時間で終わらせたいのであれば、精霊力の高いキャラクターに全体攻撃の魔法を使わせればいいわけだ。

このように、プレイヤーの希望によって前衛のキャラクターは変わってくるので、やはり正解は出てこない。しかし、こまめにパーティー編成をしたほうがいいということは言い切れることだろう。なお、戦略を求める編成に関しては、31ページを見れば明らかになる。





ダンジョン内であれば、ボス戦に参加するメンバーを待機させて、待機メンバーでダンジョン内を進む作戦も考えられる。ボスにたどり着いたら、再編成しよう。

戦闘コマンド説明

頻繁に起こりうる戦闘は、なによりもいちばん多くするイベントだ。各コマンドによる効果を知りつくすことは、戦闘というイベントを網羅することにつながる。前置きはさておき、とりあえずはこの項目に目を通してみよう。キミが気づかなかった何かが書かれているかもしれない……。

ここからは、ゲームの基本となるシステムを紹介しよう。操作方法や、メニュー画面でどんな情報を得られるのかをここで覚えてほしい。

前衛の行動コマンド

前衛は戦闘に対して積極的に行動を取っていくポジションなので、その内容を知る必要性はとても大きい。ひたすら攻撃に徹するだけの戦略は論外。前衛の取れる行動をしっかりと把握し、効率よく戦って、確実に戦闘で勝利できるようにしたいものだ。

攻撃 武器による直接攻撃。攻撃の対象は敵の前衛のみとなっている。確率によるクリティカル、連続攻撃のどちらかが放たれれば、敵に大きなダメージを与えられる。

精霊魔法 取得している精霊魔法を使用するコマンド。前衛の場合、回復や治療、攻撃魔法のすべてを使えるので、戦闘の優劣に与える影響は大きい。使用の際にはEPを消費することになる。

必殺技 取得している必殺技（マイスは精霊獣、ネルシャは着替え）で敵を攻撃するコマンド。技ごとに使用回数が定められているので、EPを消費することはない。

アイテム 所持しているアイテムを使用するコマンド。アイテム選択後、必要であれば、さらに対称となるキャラクターを選ぶことになる。

防御 防御態勢を取ることによって、敵の物理攻撃のダメージを軽減できるコマンド。このコマンドにかぎり、決定後すぐに実行されて効果が現れる。

後はたのむ 前衛のキャラクターを戦闘から撤退させるコマンド。待機時間が経過すると、そのすぐ後ろにいるキャラクターが代わって前衛となる。このコマンドによって戦闘から撤退したキャラクターは、ただ、残ったパーティーが全滅することになっても戦闘には復帰しない。残ったパーティーが戦闘不能になったらゲームオーバーになる。

逃げる パーティー全員が戦闘から離脱するコマンド。待機時間経過後に離脱を試みるが、失敗する場合もある。実行の正否は前衛の素早さなどが問われることになる。

後衛の行動コマンド

基本的には前衛のキャラクターをサポートするポジションなので、限られた行動のなかでどれだけ戦闘に影響を与えられるかが課題となる。各コマンドの内容を把握し、前衛にかかる負担を少しでも減らせるようにしてほしい。



応援、ヤジの効果はキャラクターによって異なる。各キャラクターの効果は、右ページを見てほしい。

待機 何も行動を取らないコマンドだが、ランダムで味方を応援、もしくは敵にヤジをとばすことがある。基本的には攻撃補助の効果が得られるので、成功すれば戦闘を有利に進められる。

精霊魔法 取得している精霊魔法を使用するコマンドだが、選択可能のコマンドは限定されている。敵を攻撃する魔法は使用できないが、ステータス異常などの効果を持つ、攻撃補助魔法なら使用することはできる。

アイテム 所持アイテムを使用するコマンドで、内容は前衛のものと同じ。しかし、このコマンドによって、後衛にも敵を攻撃する手段が得られるのは大きい。

コマンドによる待機時間

コマンド選択後から実行までの待機時間。この時間は、選択したコマンドによって異なっている。精霊魔法の場合も、使用する魔法によって待機時間はことなるし、アイテムを使用する場合も同じことが言える。待機時間は、キャラクターの素早さと選択したコマンドによって決められるので、当然ながら、同じコマンドでもキャラクターによって差はあり、素早さが上がればそれだけ待機時間は短くなる。この待機時間は、戦闘の優劣に与える影響が多い。コマンドにカーソルを合わせるだけで確認できるので、各待機時間はつねに確認するようにしてほしい。



同じコマンドを選んでも、キャラクターの素早さによって待機時間は若干変わってくる。

キャラクターの応援とヤジの効果

EPやアイテムを消費することなく攻撃補助などの効果が得られる応援（前衛を支援）とヤジ（敵前衛のパラメータダウン）。これらの行動は、「待機」を選び続けることで、後衛キャラクターのどちらかが実行するのである。基本的に短期戦ではそれほど重要ではないが、長期戦ともなれば話は別だ。戦闘時間や戦闘後のHP残量に大きな影響を与えることになる。実行キャラクターがランダムである以上、応援やヤジの効果をあてにするならそれなりのパーティー編成が必要だ。下にキャラクターごとの応援とヤジの効果を一覧で紹介しているので、ぜひ参考にしてほしい。



ヤジによって敵の攻撃力を低下させた場合、受けるダメージをこれほど抑えることができるのだ。（写真上：効果前、写真右：効果後）

キャラクター名	応援	ヤジ
マイス	クリティカル率アップ	敵の回避率ダウン
リディナ	HP回復	敵の攻撃力ダウン
ムーザ	防御力アップ	敵の防御力ダウン
ウィナ	攻撃力アップ	敵の攻撃力ダウン

キャラクター名	応援	ヤジ
ソウシ	素早さアップ	敵の素早さダウン
カイリーン	回避率アップ	敵の回避率ダウン
ネルシャ	EP回復	敵のEPを吸い取り、自分のものにする

キャラクターとの相性

応援やヤジの発動率は、前衛に立っているキャラクターとの相性によって決まっている。その確率を簡潔にまとめてみたので、編成の際に参考にしてほしい。これを読めば、各キャラクターが誰を好きなのかがなんとなくわかるだろう。

マイス………女の子に対する発動率はよろしく度によって変化。ソウシが前衛のときの発動率は若干低く、ムーザに対しては高め。

リディナ………マイスに対する発動率が高く、ムーザは若干低め。ソウシに対してやや高いのは気になるが、他のキャラクターに対しては平均的。

ムーザ………ウィナに対する発動率が若干高めだが、ソウシへの発動率はとても低い。カイリーンに対する発動率も若干低いが、他は平均的。

ウィナ………仲間意識が強いからか？　どれも平均して高い発動率。しかも、ムーザに対する発動率はずば抜けて高い。

ソウシ………マイス、ウィナに対して若干低い。それ以外は平均的で、カイリーンに対する発動率がけっこう高い。

カイリーン……マイス、ソウシに対してやや高め。ムーザに対しては若干の低さはあるが、他のキャラクターは平均的だ。

ネルシャ……マイス、女の子には発動率はやや高く。ムーザ、ソウシに対しては普通といったところ。

ステータス異常について

敵の必殺技や魔法によって引き起こされるステータス異常。その効果は、軽度のもから重度のものまでさまざま。しかし、少なからず戦闘で不利な状態に立たされることになるので、その状態からはすぐに抜け出す必要がある。ここで、ステータス異常によってどんな状況に陥るかを認識し、すぐに対応できるようにしてほしい。

名称	効果
眠り	眠らされることによって数ターンの間、行動ができなくなる。時間が経過すれば自然に目覚める。
麻痺	体がしびれてしまい、行動不能になるが、時間の経過による自然治癒が可能。全員がこの状況に陥るとゲームオーバー。
沈黙	魔法を唱えられなくなるステータス異常。時間の経過による自然治癒が可能。
混乱	キャラクターが混乱してしまい、行動選択ができなくなってしまう。時間の経過による自然治癒が可能。

名称	効果
操る	敵に操られる。操られたキャラクターは行動不能になる。自然治癒が可能。
毒	毒によって一定時間ごとにHPを奪われる。効果は治療するまで、戦闘終了後も続く。
気絶	攻撃を食らった衝撃で、待機時間をコマンド選択時の状態に戻されてしまう。
戦闘不能	HPが0になると戦闘不能となる。戦闘終了後、HP1の状態で戦闘に復帰できる。全員この状態になるとゲームオーバー。

システムを活かした戦略

ひと味違った戦闘システムを持つサウザンドアームズ。ここでは、その「ひと味違った部分」をトコトン利用して戦闘を簡単にする方法を伝授。いくつもの戦法を知っていればそれだけ楽しく、ラクに戦闘を制していける。現在苦しんでいるダンジョンも、ここを読めば比較的ラクにクリアできるようになるだろう。

時間差を利用して危険を回避

コマンド選択と実行コマンドが分けられているシステムを利用した戦略だ。攻撃力の高い敵と戦うときは、後衛のキャラクターに回復魔法、もしくは回復アイテムを選択させた状態にしておく。このとき、前衛のキャラクターは攻撃に徹していること。そして、前衛が少しでも大きいダメージを食らったら、すぐに実行ボタンを押してHPを回復するのだ。この戦法を使用すれば、ボス戦などで時間的なムダがなく前衛のHPを回復できるのだ。眠りや麻痺で行動を封じてくる敵などと戦うときは、治療魔法や治療アイテムを使用して待機していればいいわけだ。この戦略はいろいろな場面で応用が利くので、必ず覚えておきたい。



必殺技や精霊魔法で大きいダメージを受けたら、すぐに実行ボタンで回復できる。



いつでも回復できる状態にして、前衛キャラクターはひたすら攻撃。

防御コマンドの有効活用法

いままでのゲームでは、防御コマンドを使用することはあまりなかったことだろう。1ターンの間、敵の攻撃で受けるダメージを軽減するかわりに、敵にダメージを与える機会を減らすことになるからだ。しかし、防御コマンドがコマンド選択直後から効果を発揮することと、コマンドキャンセルができることを利用すれば、ダメージを軽減しながら攻撃をおこなえるわけだ。想像はついただろう。そう、この防御コマンドは、敵が必殺技を放ってくるときに有効なのだ。素早いキャラクターなら、必殺技を防御→コマンドキャンセル→攻撃コマンドの実行で敵の攻撃を防御してから反撃することが可能だ。どんな敵でも必殺技を放ってくることを考えると、この重要性はとても大きい。敵の行動表示をよく見て、必殺技を放ってきたら即座に防御だ。







この戦略は、実行するキャラクターの素早さが敵の素早さを上回っていないと成立しない。素早さの高いキャラクターを前衛に配置しよう。

必殺技乱舞で敵を圧倒する

必殺技は、前衛しか使用できないことを考えると、そんなに乱用できるものではない。しかし、「後はたのむ」のコマンドを使用することによって、この考えは覆すことができる。

例えば、1人のキャラクターが必殺技を2回使用できたとしよう。すると、2回×3人で6回も必殺技を放てることになる。これならば、たとえボス敵でも耐えられるものではない。しかし、敵が生き残ってしまうと、1人で戦闘をしのがなければいけなくなる。このことを考えると、最後に残るキャラクターは、オールマイティに戦えることが条件となる。攻撃力がそれなりに高く、精霊力が高いキャラクターを選ぶといいだろう。



次々とキャラクターを入れ替えて必殺技を連発。全力を尽くして倒しに掛かるとは、このようなことを言うのだろう。



戦闘開始直後、いちばん前にいるキャラクターはなにも考えずに必殺技。ダメージを受けても気にしない。

強力なパーティーを編成する

好きなキャラクターで戦闘に挑む。やはりこれが理想となるわけだが、これだけではつらい場面も出てくる。そこで、ここでは戦闘力の高いパーティーを組む方法を伝授しようと思う。これを覚えれば、自分のお気に入りキャラクターを活躍させる、理にかなった強さを持つパーティー編成も、思いのままだ。

キャラクターごとの特徴を覚えよう

編成において、キャラクターの持つ能力を把握することはとても重要なこと。下の表を見て、キミが使いたいキャラクターの能力を把握しよう。そうすれば、その能力を活かすために必要なキャラクターも見えてくるだろう。また、パーティー編成の例を目的別にいくつか挙げてみたので、参考にしてほしい。

名前	パラメータの特徴	名前	パラメータの特徴
マイス	肉弾戦、魔法戦をそつなくこなせる万能キャラクター。素早さが高いので、手数の多さにも期待が持てる。	ソウシ	攻撃力がそこそこ。素早さが高く、連続攻撃率も高いので手数に期待できる。精霊力はそれなりといったところ。
ソディナ	攻撃力は乏しいが精霊力がかなり高く、素早さにも期待ができる。しかし、HPの低さにやや不安が残る。	カイリーン	攻撃力はイマイチだが、連続攻撃率が高い。素早さ、精霊力が高めで、手数の多さと魔法の威力に来たいが持てる。
ムーザ	魔法には期待できないが、HP、攻撃力、防御力と、肉弾戦で問われる要素は兼ね備えている。素早さは低め。	ネルシャ	攻撃力は低いが、素早さ、連続攻撃率は高め。精霊力が高いので、魔法の威力に期待できる。HPはかなり低い。
ウィナ	HP、攻撃力、防御力が高く、素早さは可もなく、不可もなくといったところ。精霊力もそれなりに高い。		

戦闘でのダメージを抑える編成

受けるダメージを極力減らす。これはダンジョンに挑むときに求められてくる条件だろう。これにはHPと防御力の高さが必須となる。攻撃面では、攻撃力を重視するか、手数を重視するか悩むところ。敵の攻撃を受けても一撃で倒すなら、ムーザ、ウィナを前衛におくといいだろう。つねに敵よりも早く攻撃することに期待するなら、素早さが問われてくる。これの条件にはマイス、ソウシが当てはまると思われる。後衛のキャラクターは、応援の効果によって決めるとよい。



敵の数が多いときは応援の効果が問われる。前衛に不足している部分を補えるキャラクターを配置しよう。

戦闘を短時間で終わらせる

戦闘を早く終わらせたい。これは敵の数が多いときに誰もが思うことだろう。これを実行するには、前衛キャラクターの能力が問われてくる。敵に手も足も出させずに戦闘を終わらせるなら、攻撃力と素早さが高い者を配置し、多少ダメージを受けても戦闘時間をとにかく短くしたいならば精霊力の高い者を配置することになる。前者の場合は、直接攻撃で敵を一体ずつ片づけていくため、それなりに時間は掛かるが、後者なら、全体攻撃魔法を使用することによって、短いターンで敵を一掃できる。



全体攻撃魔法を使うなら精霊力の高いソディナが適任。多少ダメージを受けることにはなるが短時間で戦闘を終わらせられる。

応援、ヤジを作戦に組み込む

キャラクターの相性と応援の効果をもとにパーティー編成するのもおもしろい。いくつかの例を紹介するので、編成の参考にしてほしい。

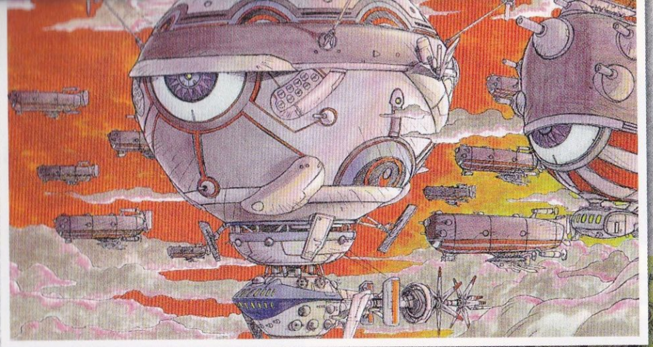
ソディナ+ネルシャ……前衛にソディナ、後衛にネルシャを配置。ソディナが魔法でダメージを与え、消費したEPをネルシャの応援で補給できる。

ムーザ+ウィナ……前衛にムーザ、後衛にウィナを配置。ウィナの応援とヤジで、肉弾戦をより有利に展開できる。

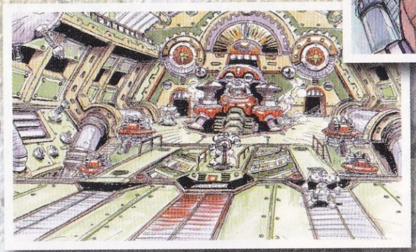
カイリーン+ソウシ……カイリーンの手数の多さを、ソウシの応援、もしくはヤジによって磨きをかける編成。



発動確率のよいムーザとウィナの組み合わせ。肉弾戦の得意なムーザにウィナの応援とヤジは非常に効果的。







the Elemental smithery

精霊鍛冶師マニュアル



ここは、武器をできる限り優れたものにしたい人たちに贈るページである。愛の器とよろしく度の関係、すべてのキャラクターにすべての精霊魔法を取得させる術を記載し、各女の子と上手に付き合うためのキャラクター別のデート攻略。これらの要素は、精霊鍛冶師である以上、必ず覚えておきたいものだ。



女の子の感情とそれによる影響

精霊鍛冶師としては、鍛冶だけでなく、女の子との接し方や、女の子の想いが武器に与える効果を理解しておく必要がある。ここでは、良い武器を作るために欠かすことのできない、愛の器やよろしく度、ウキウキ度について説明しよう。

器が小さければ想いは受けきれない

マイスのみのパラメータ「愛の器」とは、ずばり女の子の想いを受け止めるための器なのである。この器が小さいと、たとえデートを繰り返して女の子の想いを強くしてもそれを受けきれず、こぼれてしまうというわけだ。女の子の想いが先行してしまうと、次のような状況が見受けられるようになる。

愛の器が1の状態で、女の子のよろしく度が4になった場合。鍛冶をすることによってよろしく度1の精霊魔法や必殺技は覚えられるが、愛の器が1である以上、それ以上のレベルのものは覚えられない。この後、愛の器が4になったとしても、よろしく度が2〜3のときの魔法は覚えられない。



マイス専用パラメータである「愛の器」。この数値はマイスのレベルアップにともなって上がっていく。

愛の器が小さいと想いを受け止めることができず、よろしく度のレベルが高くても、その効果は器の大きさの分しか発揮されない。





器が大きければ、女の子の想いをすべて受け止められる。鍛冶で武器を鍛えたとき、よろしく度が上がり度に効果は現れる。





ウキウキ度の影響と変化の法則

ウキウキ度が女の子の感情のバイオリズムを表しているのは、23ページで紹介したとおり。ウキウキ度が高いときにデートすればそれだけよろしく度は上がりやすく、逆に、低いときにデートした場合はよろしく度が上がりにくくなるわけだ。常に変動しているウキウキ度だが、この変動には、女の子ごとにある程度は特徴があるのだ。

基本的に、感情の変化は、感情を表すハートがいちばん低い状態からスタートし、時間が経過していくごとにMAXへと高くなっていく。そして、MAXにたどり着いた後は下降していく、この変動を繰り返すことになっている。感情の変化のスピードは女の子によって違いがあるが、周期はある程度決まっているのだ。ちなみに、ウキウキ度が高いときと低いときでは、女の子の表情に変化が現れる。



鍛冶場でウキウキ度を確認することはできるが、ウキウキ度が鍛える武器に影響を与えることはない。

高いとき



ウキウキ度が高ければ、女の子の表情もより明るく、やはり、低いときよりも質問の内容にも明るさがある。

低いとき



ウキウキ度が低い状態のデート。女の子の表情に陰りが見られる。質問の内容も、悲しげなものが多い。

特別なデートイベントの存在

デートの知識は精霊鍛冶師にとって絶対に欠かせないもの。そこで、デートに関連する特別イベントについて紹介しよう。普通にプレイしていては気づかないところも「一流」と呼ばれるためには知っておく必要があるのだ。

女の子にキスをしてもらったときのメリット

デートのツーショットモードで、別れ際に女の子からキスをしてもらったことがあるだろう。してもらったときはうれしいものだが、これによるメリットはだれも気づかないと思われる。実は、このキスをしてもらった回数はつねにカウントされており、ラブマイスター・キッスじじいと呼ばれる人物に会うと、その回数と引き替えにアイテムをもらうことができるのだ。どれも貴重なものなので、女の子からキスをたくさんしてもらって、すべてのアイテムを手に入れてほしい。ちなみに、キスの回数はキッスじじいに聞くことができる。

アイテム名	キスの回数
ハイマーンド	3
ハイラターナ	5
ラブラブなほん	8
[illegible]のほん	10
[illegible]のきぐるみ	15

アイテム名	キスの回数
カエルのきぐるみ	20
ダイヤのゆびわ	25
システムディスク	30
ハードガントレット	40
ロードガントレット	50



うまく会話をこなせれば、デートの最後にキスをしてもらえる。またプレゼントが気に入ってもらえた場合も同様だ。



キスの回数はキャラクターごとに分けられて記録されている。しかし、このじいさんはこの情報を一体、どこから仕入れているのだろう。

女の子に質問できる特別デートスポットの存在

女の子とデートしたとき、最後にマイスから女の子に質問をするイベントを体験したことはないだろうか？ 実は、このイベントは女の子ごとに発生場所が決まっており、その場所で女の子に途中で帰られてしまうことがなければ体験できるのだ。質問できる項目はいくつかあり、女の子の過去の思い出など、情報を細かく知ることができる。なかには、ツーショットモードにおいて役に立つものもあるので、すべて聞いておきたいところだ。



いちばん下の項目を選ぶと、キスをしてくれる。これも、キッスじじいがすべてカウントしている。



女の子の話はどれも内容が濃いので、必ず聞いておきたい。

女の子の秘密を見つけてよろしく度アップ！

パーティーに入る女の子、ソディナ、ウィナ、カイリーン、ネルシャにかぎり、特別なイベントが用意されている。やはり女の子はだれにも知られたくない秘密があるようで、それを女の子がパーティーにいるときに見つけると、「みんなに内緒に……」と口止めされ、秘密を共有することになって親密度はアップ。その女の子のよろしく度が、無条件で1つあがるのだ。女の子の秘密を知ることができ、よろしく度をあげるためのMPも節約できる。



やはり、人に知られたくない秘密は自分の部屋に隠すのが安全。ということは、女の子の部屋を調べれば……。

鍛冶師に欠かせない武器の知識

女の子について理解できたら、今度は武器の特徴を理解しよう。ここでは、鍛えた武器の特徴と、扱い時の注意点を紹介。これを知らずに武器を鍛えても真の楽しさを感じることはできないし、最強と呼ばれる武器を作ることもできない。

鍛冶による武器パラメータの変化

武器を鍛えると、攻撃力と防御力を上げることができる。この上昇幅は、ある程度ランダムになっているのだ。

武器の攻撃力と防御力は、レベルごとに数値が設定されており、武器を鍛えたとき、その数値の範囲で上下するわけだ。ランダム値を気にしてセーブとロードを繰り返せば、「そのレベルで強い武器」を作ることは可能だが、手間が掛かるのでオススメできない。仮にそのレベルで最低値となっても、次のレベルで数値が一気に上昇することになる。その逆も十分にあり得ることだ。



セーブ&ロードで武器を鍛えた結果。比べてわかるように、一定の数値内で攻撃力と防御力が変動している。

精霊魔法はすべて武器に込められている

忘れてはいけないのがこの知識。精霊魔法、必殺技は、キャラクターが取得するものではなく、武器自体が取得するものなのだ。もし、強力な武器を手に入れた場合、その武器に持ち変えることによって攻撃力などの数値は上昇するが、精霊魔法や必殺技の使用はできなくなる。このことを知らずにボス戦などに挑むと苦戦することは目に見えている。強敵と戦う前は必ずメイン武器に持ち変えること。ちなみに、マイスの精霊獣だけは別で、たとえ武器が変わっても使用不可にはならない。



キャラクターのレベルが同じで、同じ精霊獣を使った場合でも、武器の攻撃力によって与えるダメージは大きく変わる。

武器グラフィックの変化

ステータス画面と、戦闘中の武器のグラフィックは、武器を鍛冶で鍛えることで変化していく。最大で7段階目まで変化していくのだ。この変化のレベルはキャラクターごとにことなり、各キャラクターのグラフィック変化レベルは下の表のようになっている。

キャラクター名	変化レベル
マイス	10・20・30・40・55・70
ソディナ	15・25、35・45・60・70
ムーザ	10・20、30・40・50・60・70
ウィナ	23・32、41・50・60・70
ソウシ	27・36、45・53・62・70
カイリーン	30・36・43・50・60・70

※ネルシャに限り、レベルによる針のグラフィックの変化はありません。



[illegible]のグラフィック。どうせならレベル70まで上げて最終段階のグラフィックを見よう。

全精霊魔法、必殺技の取得法

精霊魔法や必殺技の取得が、各女の子のよろしく度によって決まることがわかれば、全キャラクターにすべての精霊魔法、必殺技を取得させたくなるのが人というもの。ここでは、その「一流」と呼べる武器を作る2つの方法を紹介しよう。

よろしく度を下げて1つずつ魔法を覚える

すでにパーティーが揃ってしまい、よろしく度もかなり上がっている場合は、[illegible]ながらもこちらの方法で魔法を覚えることになる。

全パーティーがそろった時点で、それぞれの女の子とデートをして、悪印象を与える。これを繰り返せばよろしく度は徐々に下がることになる。そして、よろしく度を1まで下げたら、鍛冶で精霊魔法を覚えながらよろしく度を再び上昇させていくのだ。読んでみると簡単なように思えるが、よろしく度は、上げるよりも下げるほうが膨大な時間とMPを必要とする。これまでによろしく度を上げてきた3倍以上の苦労を強いられることになるのだ。



ツーショットモードでは、とにかく女の子の機嫌を損ねるような行動を取るとよい。ミニゲームの場合は、最低評価を取り続ける。

無理のない全魔法取得計画

ゲームをスタートした時点で全魔法取得を目指す場合は、こちらのほうがよい。では、さっそくプランの説明をしよう。

ソディナのよろしく度1のラクナは、序盤から中盤まで欠かせないので、必ず覚える。そして、比較的仲間になるの時期が早いムーザとウィナが登場するまで、よろしく度を1のままにしてラクナを覚えさせよう。その後成長にあわせて、中盤から後半のボス戦で必要になるソディナのよろしく度4のラグデルを覚えたい。アイテムで補う手もあるが、膨大な資金が必要になる。ラグデルを覚えればあとは簡単。全員がパーティー入りするまで、冒険を進めるだけだ。全員そろったら、各女の子のよろしく度を下げよう。

- ソディナと武器を打ち、ラクナを取得
- ↓
- ムーザ、ウィナパーティー入り、よろしく度は1のまま
- ↓
- 回復アイテムを大量に買う、もしくはラクデルを覚える
- ↓
- ソウシ、カイリーン、ネルシャを仲間にする
- ↓
- 全員のよろしく度を下げる
- ↓
- 全魔法取得!



戦闘に参加するメンバーはマイス、ソディナ、ウィナの3人がベスト。精霊力の高いソディナは、回復係に欠かせない。



ウィナの応援はボス戦で重宝する。マイトガッツを覚えているなら、それを使用するとよい。

切れ味抜群の幻の武器

どんなに優れた鍛冶師でも、絶対に出せないほど切れ味の良い武器の存在を知っているだろうか。それら武器は、自らの力を封じ込め、みすぼらしい姿に変えているらしい。見つけたままの状態だと役立たずの武器でしかないが、あることをすると真の力が解き放たれるようだ。冒険を進めているとき、まったく役に立たない武器を手に入れているだろうか?　もしそのような武器があるなら、プレイヤーの手でそのとてつもない力を解放してほしい。



キャラクター別デート攻略

ソディナ・ドーンフリード

物語の最初で仲間になるのが、このソディナである。兄であるジャービルが精霊鍛冶師であるためなのか?精霊の声に耳を傾けることをなによりも大切なこととし、マイスにそのことを学ぶように伝える。

初めて彼女と出会ったものは、おしとやかなお嬢様系のイメージを持つことだろう。しかし、実際のところは、人に優しく、気が利く女の子であるが、根底では気が強い部分があり、他の女の子に目がいくマイスにちょっとキツい態度を示すこともあるのだ。

取得魔法の特徴

物語のキーキャラクターである彼女の重要性は、取得魔法にも現れている。RPGで絶対に欠かせない回復魔法のラクナ系、そして、防御魔法のバリア系を覚えられるというだけでその意味は理解できるだろう。また、よろしく度が1の段階でソディナの必殺技・ダンシングナイフが覚えられるのはうれしいかぎり。早期にこの必殺技を覚えられるおかげで、マイスと2人のとき、戦闘においては大将的な切り札として存在する。よろしく度を積極的に上げていきたいが、ウィナが登場するまでは我慢したい。ラクナとダンシングナイフで戦闘をしのぎ、後に登場するムーザとウィナにもラクナを覚えさせれば、物語中盤までの進行はとてもラクになるのだ。

よろしく度	取得魔法・必殺技
1	ラクナ、ダンシングナイフ(ソディナ)
2	ヒュン、バリア
3	ジオン
4	ピカン、ラクデル
5	ウォールバリア、ポワン
6	ピカデル
7	ポワオール

※取得魔法リストの()内の名称は、そのキャラクター専用の技であることを表しています。

喜ばれるプレゼント

やはり、普段から身につけているものをプレゼントされると喜ばれるようだ。また、植物を育てるのが好きなようなので、その系統のものもなかなかよい反応が得られる。プレゼントのキーワードは「女の子らしさ」といったところだろう。アイテムのチョイスは難しいが、キーワードに気をつけてプレゼントを選出すれば、大ハズレを引くようなことはないだろう。

アイテム名	評価
ヒマワリのはな	♥♡♡
ポトス	♥♥♥
ラブラブな本	♥♡♡
クマのぬいぐるみ	♥♡♡
ダマシーにんぎょう	♥♡♡
ダイヤのゆびわ	♥♡♡
ハートのペンダント	♥♡♡
サンゴのブローチ	♥♡♡

アイテム名	評価
かいのくびかざり	♥♡♡
しゃれたイヤリング	♥♥♡
ピンクのマニキュア	♥♡♡
モモのけしょうすい	♥♡♡
バスエッセンス	♥♡♡
こぶりなクシ	♥♡♡
おしゃれなブラシ	♥♡♡
ピンクのリボン	♥♥♡

アイテム名	評価
みずたまのリボン	♥♡♡
じゅんぱくのリボン	♥♥♡
オルゴール	♥♥♥
ガラスのすず	♥♥♡
タマのすず	♥♥♥
きんのすず	♥♥♥

※プレゼントリストは良い反応が得られるものの中から選出し、それを3段階評価でつけてあります。♥♡♡→♥♥♡→♥♥♥の順に高くなっています。



ミニゲーム

クッキングバンザイ ～スキでよかった～

●記憶力勝負のクッキングゲーム



ソディナと一緒に料理を作るミニゲームだ。ジャービルの修行にあったミニゲームを覚えているだろうか? 基本的なルールはそれと同様、やはり記憶力と正確なボタン操作が問われる。ソディナが上下左右の4カ所に動くので、それぞれの位置に対応したボタンを押して行動をたどればオーケー。ジャービルのミニゲームと違い、アクションを取ることがないので、難易度はそれほど高くない。しかし、制限時間が5秒であることと、ゲームが進むに連れて移動回数が増えていくことを考えると侮れるものではない。80点以上を出せば「良」の評価がつけられ、すべてパーフェクトにこなせれば「優」がつけられる。



ソディナのたどったルートを、ボタン操作で追いかけるミニゲーム。ステージは10まで用意されており、最終ステージまでミスがなければ「優」の評価がつけられる。ちなみに、ミスをしても先のステージに進むことはできる。

クリア POINT

ソディナの行動をメモに残そう

10ステージあるうちの、6ステージくらいまでは余裕をもって覚えることができるだろう。問題はその後のステージ。記憶力が問われるこのミニゲームでは、やはりメモを取るなどして、ソディナの行動を記録として残しておくといい。流れとしては「ソディナの行動→同時にメモを取る→行動をたどる」といった形になる。幸いボタンの位置が上下左右に対応しているので、方向を記録するのもいいだろう。各ステージの移動回数は右の表の通り。

ステージ	移動回数
1～2	2回
3～4	3回
5～6	4回
7～8	5回
9～10	6回

ツーショットモードアドバイス

●つねにまじめな回答を心がけよう

ソディナとのツーショットモードの難易度はそれほど高くはない。とはいっても、気をつけて回答しているつもりでも、ソディナの機嫌を損ねることがけっこうあるので、ここであげている項目に注意し、会話の途中でソディナが帰ってしまうことのないようにしてほしい。

会話の注意点としては、まじめな回答が要求されること。ソディナがマイスの何かを聞いてきたとき、笑いを取ろうとしてもそれは逆効果。ソディナはジャービルとマイスに対しては厚い信頼を寄せているので、真剣に聞いてあげることが大切なのだ。また、スケベな行動は軽蔑のまなざしを送られることになる。しかし、どさくさにまぎれて抱きついたりする分には意外な反応が返ってくることがあるので、そのあたりの選択肢を見逃さないようにしたい。状況の見極めが難しいように思えるが、ようするに、あからさまなスケベ心を出さなければよいと言うことだ。

会話では植物や食べ物のことが多く出てくることになるだろう。これはほかの女の子にも言えることだが、趣味を合わせておくことが大切なのだ。しかし、女の子が苦手なものに対して立ち向かえる勇気を示すことも重要である。



夢を大切にしている面があるので、ロマンチックな回答は彼女の心をくすぐることができる



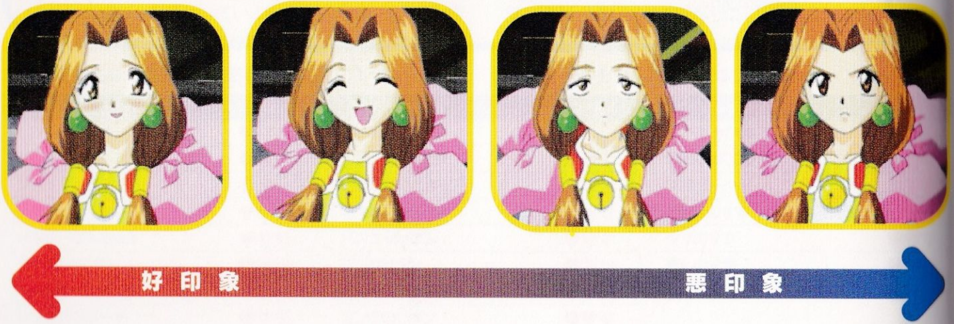
スケベな行動、スケベ心に連想されるような回答は、ソディナの機嫌を損ねることになる

会話中の注意点

- ●何ごとにもまじめな回答を心がける
- ●露骨なスケベ心は厳禁
- ●将来の話はロマンチックな返答



会話によるソディナの反応



●ジャービルの会話でよろしく度アップ！

ソディナとのツーショットモードで、いちばんよろしく度があがりやすい内容はジャービルのことを話しているとき。昔から強い絆でつながっていた、この世でたった一人の兄は、ソディナにとっては親同然の存在。マイスもジャービルの教えを守っているとわかれば、それだけソディナにとっては嬉しいことなのだ。しかし、ソディナ自身はそんな自分がブラコンなのではないかと、内心では不安に思っている。ここで、そのことにうまくフォローできれば、マイスに大きな信頼を寄せてくれることになるのだ。このことは、紹介している会話表を見れば一目瞭然。他にも、ソディナに対する想いが本気であることを示した場合も、同等の効果が得られる。



ソディナに対する想いを強く伝えることも大切。話をそらそうとせず、まじめに答えよう。


ソディナ: 早く大人になりたいな・・・


マイス: 今のキミも　ステキだよ


ソディナ: 植物って
お水をあげる時とかに話しかけてあげると
綺麗に花を咲かせてくれるのよ


マイス: それって精霊が宿っているから?

ソディナの幼き頃の思い出

ソディナに質問ができるデートの場所は、ボイズビーの飛行場。しかし、ボイズビーはイベントによって一時的にデートができない状態になる。とはいっても、期間的にそれほど長いものではないので気にすることはないだろう。

質問の中には彼女の初恋の話や、兄・ジャービルとの強い絆が語られるものがある。どれも、知っておけばソディナとの会話で役立つものなので、必ず聞いておいてほしい。中には、イベントに関わるヒントもあるのだ。

飛行場がソディナの特別デートポイント。10回以上質問に回答できれば、マイスから質問することができる。



いまでこそ戦闘で活躍できるほどの丈夫な体だが、幼い頃は病弱だったらしい。

思い出に刻まれたよろしく度

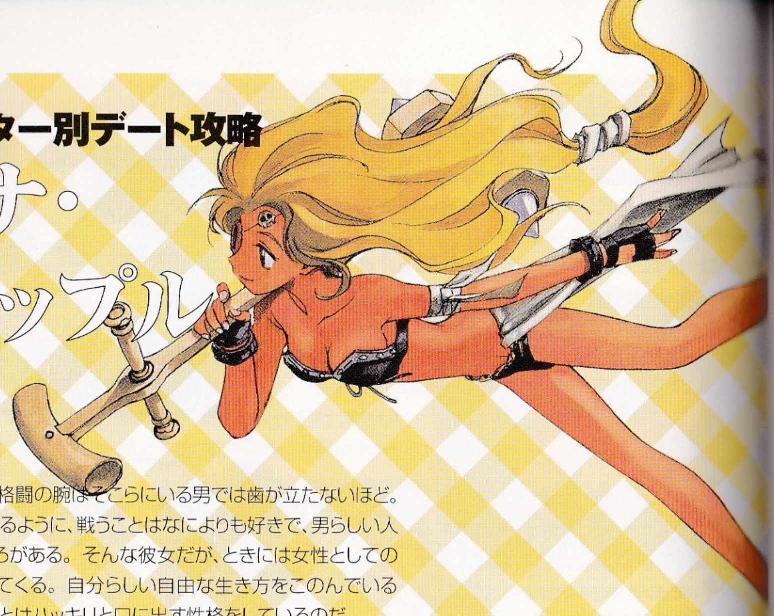
ボイズビーにあるジャービル家のソディナの部屋。そこにあるベッドの横をソディナがパーティーにいる状態で調べてみよう。すると、「思い出の1ページ」を見つけることができ、ソディナのよろしく度を上げることができるのだ。しかし、このイベントはボイズビーが崩壊した後だと、ジャービル家に入れない＝ベッドの横にある「思い出の1ページ」を見つけられない、ということになる。ようするに、霧の谷の洞窟のイベントを終える前に見ておく必要があるということだ。



ソディナの「思い出の1ページ」いったいどんなことが書かれているのだろう。ソディナの慌て具合を見ると、ただごととは思えない。

キャラクター別デート攻略

ウィナ・グラップル



言動は男勝りで格闘の腕はそこらにいる男では歯が立たないほど。出会いを見てわかるように、戦うことはなによりも好きで、男らしい人物に惹かれるところがある。そんな彼女だが、ときには女性としての魅力をアピールしてくる。自分らしい自由な生き方をこのんでいるので、思っていることはハッキリと口に出す性格をしているのだ。

取得魔法の特徴

戦い好きなウィナの性格は覚える魔法にも現れている。基本的に攻撃、攻撃補助系が多く、火属性であることから、やはり炎系の攻撃魔法を取得できる。炎系の攻撃魔法をすべて彼女から覚えることになるため、その気になれば、早期に全体攻撃が可能である「ホノバース」を覚えることも可能だ。しかし、攻撃補助である「マイトガッツ」はできるだけ多くのキャラクターに覚えさせたいので、よろしく度を上げるかは悩むところ。

取得する魔法が少ないところは気になるが、その理由はムーザの必殺技すべてが、彼女と剣を鍛えることによって取得することになっているからである。これはムーザがウィナに好意を抱いているところから来ているのだろうか?

よろしく度	取得魔法・必殺技
1	ホノン、ニャム
2	ボワン、マイトガッツ
3	ストームバインド（ムーザ）
4	ラクナ、ホノバース
5	ロックゲイザー（ウィナ）
6	ダイナミックサイクロン（ムーザ）
7	ラクバース

※取得魔法リストの()内の名称は、そのキャラクター専用の技であることを表しています。

喜ばれるプレゼント

残念なことに、ウィナにプレゼントして大喜びしてくれるアイテムはほかのキャラクターに比べて少ない。とはいっても、他のアイテムをあげてもまったく効果がないというわけではないので安心してほしい。しかし、下のプレゼント表を見てわかるように、ウィナが喜んでくれるものは他のキャラクターのようにわかりやすいものではない。「弱々しさ」をイメージするようなものはオススメできないことは確かだ。それらに当てはまるアイテムは、喜んでもらうどころか、嫌がれる恐れすらある。ただプレゼントするのではなく、ツーショットモード時の会話を参考に、よく吟味してから選択しよう。

アイテム名	評価	アイテム名	評価	アイテム名	評価
たのしい本	♥♡♡	リストバンド	♥♥♥	ワークブーツ	♥♥♡
パールのネックレス	♥♡♡	てつアレイ	♥♥♥	いけてるTシャツ	♥♡♡
ぎんのチョーカー	♥♡♡	てつのせんす	♥♡♡	ヒョウがらのバッグ	♥♥♥
かいのくびかざり	♥♡♡	エスニックなくつ	♥♡♡	ワニがわのバッグ	♥♥♡

※プレゼントリストは良い反応が得られるものの中から選出し、それを3段階評価でつけてあります。♥♡♡ → ♥♥♡ → ♥♥♥ の順に高くなっています。

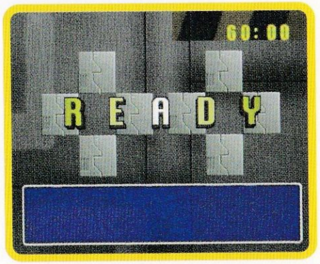


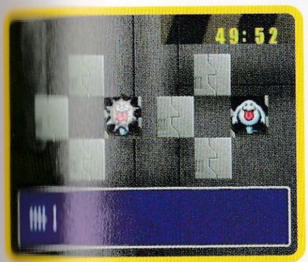
ミニゲーム

ハンマーストライクス

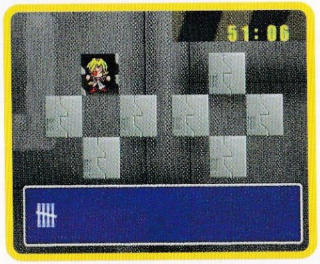
●反射神経が問われるダマシー叩き!

8カ所のパネルから次々と現れるダマシーをやっつけるミニゲームだ。操作方法は、8カ所のパネルの位置に対応したボタン、左側はそれぞれ方向キーの上下左右、右側は○、×、□、△ボタンのそれぞれの位置がそれにあたるので、覚えること自体はそれほど難しいものではない。ダマシーに紛れてたまにウィナが登場するので、ウィナだけは叩かないように注意しよう。ウィナを叩いてしまうと、しばらく操作不能の状態になってしまうのだ。また、何も出ていないパネルを叩いた場合は結果に影響される的中率が下がってしまうので、ボタンの連打は禁物だ。プレイ時間は60秒で、ダマシーの登場する数はこの時間が経過していくごとに増えていく。反射神経を研ぎ澄まし、素早いコントローラさばきで対処しよう。40匹以上のダマシーを叩ければ「良」の評価がつけられ、50匹以上叩いた場合は「優」の評価がつけられることになる。

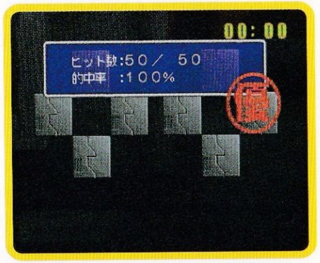




現れたダマシーをパネルの位置に対応した方向キーや○、×、□、△を押して次々と叩こう。



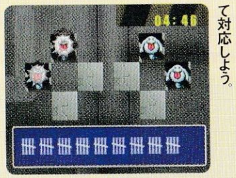
ウィナを叩くとどやされることになり、一定時間操作不能状態に陥る。この間もダマシーは次々と現れる。



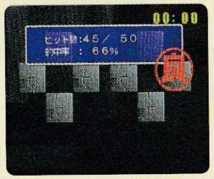
見事に50匹以上のダマシーを叩ければ、「優」の評価がつけられ、よろしく度アップに近づける

クリア POINT 同時出現の対応法を身につけよう

このミニゲームのポイントはウィナを絶対に叩かないことだ。ウィナを叩いてしまうとその時点で「優」の評価を得ることは難しくなるだろう。問題はプレイ時間が20秒経過したあたり。複数のパネルが同時に開かれることになるので、ウィナでないかを瞬時に判断する必要がある。そして、残り時間が10秒を切ったとき。ここでは、左右を含めて4匹以上のダマシーが出てくることになる。右側で同時に出現した場合はそれぞれのボタンを同時に押して対応できるが、左側の場合は厄介だ。しかし、隣り合った枠であれば、方向キーの斜めを押すことで両方のダマシーを退治する事ができるのだ。これはパーフェクトクリアを目指すうえで欠かせないテクニックなので覚えておきたい。



左側のパネルで同時に出現したら方向キーの斜めを押して対応しよう。



1匹のダマシーを何度も叩いてもポイントにはならない。逆に的中率が下がる。

ツーショットモードアドバイス

●女性としての魅力に注目してデートしよう

男勝りな女の子・ウィナ。海賊の娘というだけあって戦闘でも十分前衛をまかせられる実力をもっているが、デートのときは別。女の子として扱わないと、彼女の機嫌を損ねてしまう。彼女自身、自らに男らしさを求めているのではなく、海賊として振る舞おうとしているのである。そのへんで誤解をしていると、彼女とうまく付き合うことはできないだろう。デートではきちんと女性として扱い、優しく見守ってあげることを心がけ、海賊としての彼女を理解してあげる必要があるわけだ。

そのほかに注意すべき点は、白黒をハッキリとつけられる決断力。弱い男に対して魅力を感じないのだろう。いいところを見せようと意識する必要はないが、聞かれた質問に対してまじめに答えることが必要だ。

また、海賊仲間のなかで育ったからか、仲間を気遣う気持ちは非常に強い。少しでも仲間を軽んじるような発言は慎んだほうがいいだろう。海のような広い心を持ち、会話のキーワードである「男らしさ」をアピールできれば、好かれること間違いなしだ。彼女自身も広い心の持ち主であるので、多少のスケベ心は大目に見てくれるが、調子に乗りすぎると白い目で見られることになる。

食べ物の話になったときも注意したいところ。彼女はピリ辛エスニック系の食べ物が好きなので、これに合わせた回答を選ぶ必要がある。甘いものが好きな男はお気に召さないようだ。





ウィナは女らしさよりも、海賊らしさを… る。質問に対して、彼女が海賊であ… 否定するようなことは口にしてはいけない。

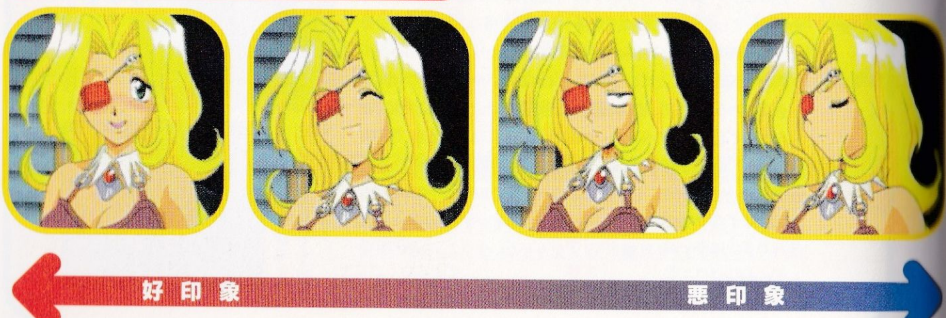
ちょっと引っかけっぽい会話が出てく… 注意してほしい。あたかも、ウィナ自身… んでいるように質問してくる。

会話中の注意点

- ●ウィナの男勝りである理由を認識して接すること
- ●問われた質問にはハッキリと答える
- ●あからさまなスケベ心は許されない



会話によるウィナの反応



●海の話と、マイスの想いで心を揺らそう

海賊のウィナとしては、海は何よりも好きなものだ。海に連想されるような質問をされたら、それに対し好んでいる反応を見せること。彼女にとって海は、育ての親であり、恋人に等しいほどの存在なのだ。

一見寄せ付けない威圧感が感じられるが、彼女は恋愛というものに対しては真剣に向き合って行くところがある。2人の関係について問われた場合は迷わずにウィナとの関係を肯定する選択肢を選びたい。将来について話す場合も同様だ。とはいっても、あまりにもキザなセリフは女の子に慣れていると判断されることになってしまう。このへんの見極めはとても難しいが、こればかりはデート回数を重ねて体験するしかないだろう。



これは！ と思うような回答でも彼女には効果がなかったりする。こればかりは経験で対応するしかない。


ウィナ：自分で言うのもなんだけどさ
アタシって 結構スタイルいいだろ？


マイス：もう バツグン！
めっちゃイケてるよ


ウィナ：叱られるとさー ムカってくるけど……
後で「ああ アタシのためだったんだ」
て思ったりするんだ・・


マイス：キミなら 叱られてもいいな～

ウィナのいちばん大切な男性

ウィナに質問ができるデートスポットは、もちろんラングード。宴会場の階段手前にある上座がそれにあたる。女神像から遠いのは気になるが、彼女とのデートで参考になる情報があるので、すべてを聞き出しておきたい。

質問の中には彼女のいちばん大切にしている人のことと、その理由について語られるものがある。この話はとても気になるところだろう。ほかにも、彼女が巫女としての修行を積んでいたことや、ムーザのことをどのように思っているかを聞くことができるのだ。将来の夢について聞くこともできるが、これについては想像できるだろう。

宴会場がウィナに質問することができる特別なデートスポット。女神像からちょっと遠い。



彼女に質問できる項目数は全部で6つ。どれも内容が濃く、なかなかウィナらしさを楽しめる内容だ。

セーターに編み込まれた想い

ラングード内のウィナの部屋には行ってみただろうか？ ウィナがパーティーにいるときに、机の前にあるクマのぬいぐるみを調べてみよう。すると、「手編みのセーター」が見つかり、ウィナのよろしく度がアップするのだ。これに関してはソディナのときとは違い、期限内に見つけなければ二度と取れなくなるようなことはない。デートごとに消費するマイスターポイントが多くなってきた時期に訪れるといいだろう。



セーターを見つけた瞬間、ウィナは大慌て。もしかして、マイスのために編んでいたのだろうか？ 彼女にこんな一面があるとは……。



キャラクター別デート攻略

カイリーン・ネルフェ

カイリーンを仲間にするときの会話でわかるように、かなり疑り深い性格で、自分の意見をねじ曲げない頑固なところがある。この若さでありながら現実的な考えが強く、お金に対してかなり執着しているようだ。出会った直後は悪い印象を受けるが、実は、幼い頃のある事件がきっかけとなってこのような性格となってしまったのだ。彼女と接していればわかると思うが、自分の言いたいことをハッキリと伝える素直なところもある。

取得魔法の特徴

ストーリーが後半に差し掛かったあたりで仲間になるためなのか、なかなか役立つ魔法を覚えられるうえに、その数も他のキャラクターに比べてかなり多い。回復、治療系の上級魔法を取得できるので、ソディナに次いで重要性は高いと言える。

パーティー入り直後に全体攻撃魔法のヒュンデルを覚えられるのはうれしい。また、よろしく度3でラクデルを覚えさせられるので、ソディナのよろしく度を上げすぎてしまったプレイヤーでも、後半に仲間になるキャラクターに取得させることができる。これにより、全員に回復魔法を覚えさせることが容易になっているわけだ。よろしく度5のポワデルは全異常ステータスを治療できる便利な魔法なので、必ず全員に覚えさせること。

よろしく度	取得魔法・必殺技
1	ヒュンデル
2	ヘナデスク、ヒプノティ（カイリーン）
3	デスクガッツ・ラクデル
4	セコンドガッツ
5	ポワデル
6	セコンドオール
7	ラクバース

※取得魔法リストの（）内の名称は、そのキャラクター専用の技であることを表しています。

喜ばれるプレゼント

カイリーンの性格を考えると、喜んでくれるプレゼントは必然と頭に浮かんでくるだろう。そう、彼女は「お金」、「高級」に連想されるアイテムに弱いのだ。指輪、ネックレスなどのアクセサリーがそれにあたる。逆に、明らかに安物と思われるものは、良い反応が得られない。どんなものでも、価格が低そうな名称がつけられているものは選択しないほうがいいだろう。

アイテム名	評価
バラのはなたば	♥♥♡
ウマのぬいぐるみ	♥♡♡
ルビーのゆびわ	♥♥♡
ダイヤのゆびわ	♥♥♡
エメラルドのゆびわ	♥♥♡
プラチナネックレス	♥♡♡
きんのネックレス	♥♡♡
ぎんのチョーカー	♥♥♡

アイテム名	評価
ブランドのこうすい	♥♡♡
ブルーのマスカラ	♥♡♡
ハデなアイシャドウ	♥♡♡
バスエッセンス	♥♡♡
かねのなる木	♥♥♥
きんのすず	♥♡♡
アロマセット	♥♡♡
きいろのサイフ	♥♥♥

アイテム名	評価
エナメルシューズ	♥♡♡
しろいサンダル	♥♡♡
きんのピアス	♥♡♡
きぬのきんちゃく	♥♡♡
ウエストポーチ	♥♥♥
こうきゅうバッグ	♥♡♡
ヒョウがらのバッグ	♥♡♡
ワニがわのバッグ	♥♥♡

※プレゼントリストは良い反応が得られるものの中から選出し、それを3段階評価でつけてあります。♥♡♡→♥♥♡→♥♥♥の順に高くなっています。



ミニゲーム

B・J・KING

●特殊ルールのブラック・ジャック

基本ルールはブラック・ジャックそのもの。ただし、特殊ルールとして、トランプを4セット使用しているのだ。このミニゲームの細かいルールについては、各項目を読んで理解してほしい。

ゲームの流れ

まず、1〜10枚のコインをBETする。BETをするとプレイヤーとディーラーに2枚ずつカードが配られ、4つのコマンドを選ぶことになる。勝敗が決して、次のゲームが始まるとき、前回の結果がWINまたはPUSHのときは、CONTINUEを選ぶことによって、勝ったコインをそのまま次のゲームにかけることが可能。5ゲーム終了して、コイン残量によって評価がつけられる。60枚以上残っていれば「良」、100枚以上残っていれば「優」がつけられる。

数字の計算法

2〜10……そのままの数。J・Q・K……10。A……1or11となっている。AとJ・Q・Kの2枚の組み合わせはB・JACKとなり、BETの2.5倍のコインが支払われる。なお、通常のブラック・ジャックと違い、トランプが4セット使用されているため、同じカードが2枚以上出てくることがあるのだ。

INSURANCEについて

INSURANCEとはディーラーがB・JACKになったときでもBETが戻ってくるように賭ける保険のこと。ディーラーのオープンカードがAの場合にプレイヤーはBETの半額を賭けることができ、ディーラーがB・JACKだったときに勝負を無効にし、INSURANCEの倍額が支払われる。ようするに、コイン残量を維持したままゲームを終わらせることができるというわけだ。しかし、B・JACKでなかった場合、INSURANCEで賭けたコインが没収された状態で勝負が続行される。ちなみに、所持コインがBETの半数に満たない場合はINSURANCEはできない。

勝敗について

ディーラーとカードの合計数で勝負し、数値がより21に近いほうが勝ちとなる。数値の合計が22以上になった場合はBUSTとされ、負けとなる。お互いがBUSTの場合でも、ディーラーの勝利。カードの合計が同じである場合は引き分けで、BETは返却される。

コマンドの説明

HIT……もう一枚カードを引く。
STAND……カードを引かずに勝負する。
D/DOWN……掛け金を倍に増やせるが、強制的に一枚のカードを引いて勝負する。
SURRENDER……勝負を放棄するかわりに、掛け金の半分を失う。

強制 STANDのケース

B・JACKになったとき。数値の合計が21になったとき。数値の合計が21を超えて、BUSTとなったとき。

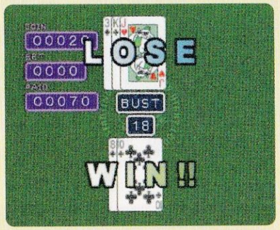
EVEN MONEYについて

プレイヤーがB・JACKだった場合はEVEN MONEYをすることができる。EVEN MONYはINSURANCEと違い、さらなるBETは必要ない。EVEN MONEYをして、ディーラーもB・JACKならばBETの1.5倍のコインが返却され、B・JACKではなかった場合は2.5倍のコインが支払われる。

クリアPOINT

ディーラーの性格を見抜こう

カード運が絡んでいることから、必勝法は存在しない。しかし、コツを掴めば勝率を上げることはできるのだ。最低限守らなければいけないのは、決して無理にHITをしないこと。BUSTしてしまうとその時点で負けになるからだ。ディーラーは数値の合計が16を超えるまでカードを引き続ける性質を持っているので、BUSTを期待できるわけだ。このディーラーの性質を理解すれば、勝率は大幅にアップするはずだ。



ツーショットモードアドバイス

●理想と現実を見極めて接しよう

マイスたちの荷物を盗むイベントからも理解できるが、最初は他人を信用しようしないとてもひねくれた少女に見える。しかしこの行動は、他人に裏切られた過去から来ているものなのだ。実際は他人を心底から信用できない自分に嫌気がさしているところがある。会話の際には、彼女の心の中にある「裏切りに対する恐怖」を断ち切ることがポイントだ。彼女を仲間として暖かく迎えてあげればきっとマイスの話に耳を傾けてくれるだろう。お金と愛について話を振られた場合は、迷わず愛を優先する回答を選んだほうがよい。現実に引き戻すような答えは、それだけ彼女の心を惑わすことになる。

人を心の底から信用するに至っていない彼女に対して、スケベ心は厳禁。それらの回答は彼女との距離を大きく開くことになる。会話のキーワードは「信頼」と「仲間との絆」だ。このことに十分に注意をはらい、彼女のマイスに対する気持ちを裏切らないように接してほしい。





マイスはカイリーンに「お金よりも愛が大切」と唱えている。このような会話になった時に、まったく逆の返答をすると、考えを改めていた彼女の気持ちを裏切ることになる。

会話中の注意点

- 現実に引き戻すような発言は厳禁！
- わずかな下心も見せてはならない
- 子供扱いをしないこと
- 寄せられている信頼を裏切らない
- 他の女の子とのつきあいを悟られないこと



会話によるカイリーンの反応






好印象　←→　悪印象

●ケチらずに気前の良さをアピールしよう

やはり、カイリーンにとってお金は必要としているもの。例えば、彼女が「おごってくれるとしたらどんなもの？」と質問してきた場合に、安いもので済ませようとする返答よりも、気前の良い返答をしたほうがよろしく度アップに大きく貢献できる。また、他の女の子と同様に、つねにマイスがカイリーンのそばにいることを言えば、かなり良い反応が得られる。彼女にとってそのことはかなりうれしいようで、少しでもそのことにあてはまる答えであれば、必要以上に反応してくれるのだ。しかし、注意してほしいのは、女の子の扱いに慣れた態度をとらないこと。彼女は他の女の子よりもその辺には敏感なようで、ちょっとしたキザなセリフからでも見抜いてしまう。とはいっても、ロマンチックな台詞にはやはり弱いようで、それらの会話は感心するように聞き入るところがある。また、仲間意識を感じさせる選択肢も、彼女の心を打つことができる。



マイスの想いをぶつければ、その想いが強い選択肢であるほど良い反応を見せてくれる。


カイリーン: マイス　男なんだからさー
今日のデート
支払いお願いね


マイス: もちろん　OKさ!


カイリーン: 人を信じるって　大切な事なんだよね


マイス: ああ　ボクはキミを信じてる・・


カイリーン: ホント?　ウレシイ!　きっとだよ!!


カイリーン: なあマイス
アタイ　役に立ってる?


マイス: 何を言ってるんだい
役に立つ立たないじゃなくて
ボクたちは仲間だろ

●お決まりと思われる質問に注意しよう

カイリーンと話しているときに注意してほしいのは、他の女の子との会話でも出ているような、いわばお約束のような質問。カイリーンとのよろしく度にもよるが、これらの質問に対して、他の女の子と同じように答えると、逆効果となる。参考例として、下記にそれらの会話の一部をピックアップしてみたので、ぜひ目を通してほしい。


カイリーン： アタイの精霊力って役に立ってるの？　マイス


マイス: キミのおかげでいい武器を作れるよ


カイリーン： フ～ン　その言い方　まるでアタイ　武器を作るためだけに利用されてるみたいじゃん


カイリーン： ヘックシュッ　誰か　ウワサしてんのかな～


マイス: キミは人気者だからね


カイリーン： なにそれ　アタイに対するイヤミ？　まあ　シャランじゃあんな事もこんな事も　あったけどさ～



キャラクター別デート攻略

ネルシャ・スタイラス

人見知りしない、しゃべり方から、何ごとにもマイペースでおっとりとした性格であることは理解できるだろう。ものごとの考え方に幼さがあり、ときには話し相手を困らせるようなところもある。しかし、実際の彼女は、目的のために努力を惜しまない、そこらへんの大人でもマネできない強い忍耐力を備えている。しかし、困ったことにネルシャ自身はそんな自分の性格をあまり理解していないようだ。つかみどころがないそんな性格の彼女だが、心の中にはドレスマイスターである別の人格が眠っている。

取得魔法の特徴

ネルシャは精霊魔法よりも、必殺技を覚える数が多いのが特徴的。カイリーン専用必殺技・ファシネイション、ウィナ専用必殺技・ヘッドバスター、そして、ソウシ専用必殺技・秘剣・烈火斬と、他の女の子に比べて多数のキャラクターの技を取得させることができる点でそのことは理解できることだろう。魔法のほうは数は少ないものの、頼れるものが多い。敵の攻撃力を下げるヘロマイトがそれに大きく当てはまる。今までソディナとウィナのヤジに頼っていたが、この魔法を取得すれば運まかせの前者に頼らなくて済むようになるわけだ。エニィマイトとマジカル+1は発動するまで効果がわからない魔法で、取得経験値を増やすなど、いろいろな効果をもたらしてくれる。EPと行動に余裕があるのなら唱えてみるのもいいが、確実に良い効果が得られる保証がないのはつらいところ。

よろしく度	取得魔法・必殺技
1	ジオバース
2	ヘロマイト
3	エニィマイト
4	ファシネイション（カイリーン）
5	マジカル+1
6	ヘッドバスター（ウィナ）
7	秘剣・烈火斬（ソウシ）

※取得魔法リストの()内の名称は、そのキャラクター専用の技であることを表しています。

喜ばれるプレゼント

ウィナと同じように、ネルシャも大喜びしてくれるようなプレゼントは少ない。とはいっても、ウィナのように趣味の問題ではなく、ネルシャの場合は極端な反応を見せることが少ないからだ。基本的に、嫌味なアイテムをプレゼントしないかぎりは、それなりの反応が返ってくるのだ。しかし、ドレスマイスターということもあり、裁縫に関係するものには目がないようだ。このキーワードに関係するアイテムを手に入れたら、ネルシャにプレゼントしよう。

アイテム名	評価
カエルの本	♥♡♡
クマのぬいぐるみ	♥♥♥
イヌのぬいぐるみ	♥♡♡
ウマのぬいぐるみ	♥♡♡
ダマシーにんぎょう	♥♥♡

アイテム名	評価
カエルのきぐるみ	♥♡♡
クマのきぐるみ	♥♥♥
おおきなクマちゃん	♥♥♡
さいほうセット	♥♥♥
タマのすず	♥♥♡

アイテム名	評価
ラベンダーのポプリ	♥♡♡
まっかなハイヒール	♥♡♡
おしゃれなバック	♥♡♡

※プレゼントリストは良い反応が得られるものの中から選出し、それを3段階評価でつけてあります。♥♡♡→♥♥♡→♥♥♥の順に高くなっています。

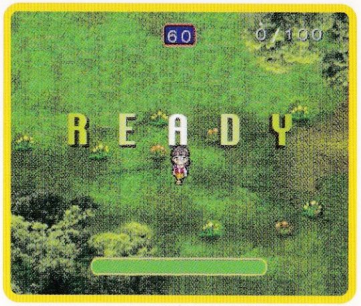


ミニゲーム

ダマシウチ

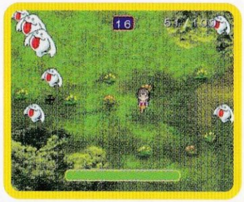
正確な狙撃でネルシャを守れ！

広場で遊んでいるネルシャをダマシーから守るシューティングミニゲーム。ダマシーは次々と画面の外から現れるので、カーソルを方向キーでダマシーに合わせて、○ボタンで狙撃しよう。カーソルは、R1ボタンを押しながら方向キーを操作することによって、素早く移動させることができる。プレイ時間は60秒。ダマシーがネルシャを襲うごとに画面下にあるネルシャのHPが10%減ってしまう。このHPが0になったら、たとえプレイ時間内であってもゲームオーバーになる。誤ってネルシャを狙撃した場合もHPを減らすことになるので十分に注意したい。ダマシーを狙撃した数と、ネルシャのヒットポイントが結果で現れるが、ネルシャのHPを減らさないことがいちばんのポイントとなる。ネルシャのHPを守るとダマシーたちを多く倒すことになるので、このカウントを特に気にする必要はない。ネルシャのHPが60%以上残っていれば「良」の評価を得ることができ、フルに残っていれば「優」の評価が得られる。



ダマシーの数と移動スピードは、時間が経過するごとに数が多くなり、スピードが早くなる。プレイタイム後半になったら、R2ボタンを使って、カーソルの速度を上げよう。

ダマシーは画面の上部から出現することが多い。序盤から中盤にかけて画面上部のダマシーを狙おう





優を得るためには、ネルシャのHPが100%残っていることが第一条件。倒したダマシーの数はその次だ。

クリアPOINT 照準を画面上部に待機させよう

このミニゲームでは、ある程度ダマシーの出現場所を予想する必要がある。多くが画面上部から出てくるようなので、カーソルをそのあたりで待機させよう。この戦法で、ほとんどのダマシーを出現した瞬間に倒すことが可能だ。

このミニゲームの難関は、残り時間が10秒を切ったとき。この時間になるとダマシーの出現数が極端に多くなり、スピードも早くなる。さらに、ネルシャを追いかけ続けるダマシーが出現するのだ。このダマシーを放っておくとHPはあっという間になくなってしまうので、ネルシャに一直線に向かっていくダマシーがいたら要注意だ。

ちなみに、ダマシーが2匹以上重なっている場合は、1回の射撃で2匹以上でも同時に倒すことができる。ゲーム終了間際の、ダマシーがたくさん登場したときに有効なテクニックだ。



ダマシーが重なっている場合は1回の射撃で2匹同時に倒すことが可能だ。

ホーミングダマシーはスピードが極端に速いので、囲まれてしまうと絶望的。



残り時間が10秒を切ったときのダマシーの数はとても多い。近くのダマシーを狙おう。

ツーショットモードアドバイス

●極端な選択肢だけは避けよう

これまでに紹介してきたキャラクターの中で、彼女の性格はとてもつかみにくい。独特な口調から理解できると思うが、些細なことならふざけた会話も笑って済ませてくれる。しかし、度が過ぎるとさすがのネルシャも黙ってはいない。「ドレスマイスター」の能力で変身し、どやされることになる。

彼女の言動からとても幼いイメージを受けるが、子供あつかいすると機嫌を損ねてしまう。理解しているのかは定かでないが、大人の会話に対してあこがれがあるようだ。とはいっても、難しい会話はではこれといった反応は見込めない、「わかりやすい大人の会話」で接してあげよう。

心の中には現在の自分を理解してほしい部分があるので、そのあたりをつねにフォローするように会話を進めるとよい。とにかく極端な答えは避け、無難またはほどほどな答えを返していくようにしよう。そして、彼女自身の話になったら褒めてあげることが大切だ。ちなみに、大人へのあこがれはあるものの、スケベな回答を非常に嫌う傾向があるので、その手の話題には触れないほうがいいだろう。会話のキーワードは「見守る心」。マイスの存在がつねに近くにあることをさりげなく感じさせてあげると良い。食べ物などの好き嫌いや、趣味に関しては、つねにネルシャに合わせてあげるといいだろう。







のんびり屋なところはあるが、聞くところはしっかりと聞いている。怒らせると、変身することになる。調子に乗りすぎないようにしよう。

会話中の注意点

- 冗談はほどほどにすること
- 子供扱いをするべからず
- スケベ心を見せる返答は厳禁
- バカにする発言はしないこと
- 優柔不断な態度は見せないように



会話によるネルシャの反応



●ネルシャを褒めてポイントを稼げ！

ネルシャは返答に対して大きな反応を見せないところがあるので、ポイントを上げられるチャンスは確実にものにしたい。彼女がいちばん喜ぶことは、褒められることだ。他人と比較して劣等感を感じている面が見受けられるので、そのあたりを否定するようにフォローするといいだろう。また、彼女がドレスマイスターであることを考えると、なにごとにも彼女のセンスを認めてあげることが重要なことと言える。

他の女の子と同じように、ネルシャに寄せている想いをぶつけてみるといい。また、彼女の幼い部分ほチャームポイントと言えるもので、「可愛らしい」という回答もなかなかよい。しかし「幼い」という言葉に対しては抵抗があるので、そのあたりは見極める必要がある。



ネルシャはかなりの照れ屋さん。ポイントがつかめるようになれば、この表情を見る機会も増えてくるだろう。


ネルシャ： ときどき自分の弱さに情けなくなるんでしゅ～


マイス： そうだね　強く生きるって大変だよね　でもキミはしっかりしているよ


ネルシャ： 大人か～　大人ってステキなんでしゅね～


マイス： 今のキミも　ステキだよ


ネルシャ： ネルシャ　叱られると落ち込むんでしゅけど～　でも～　大事なことなんでしゅよね～～


マイス： キミなら　叱られてもいいな～

●つねにまじめな回答を心がける

そこそこの冗談でも受け流してくれることもあり、会話ではぐらかしてしまうことも少なくはないだろう。しかし、彼女自身は子供扱いをされることに対して極端に嫌う傾向があるので、マイスが妙に気取るところや、質問に対してまじめに答えないところを見ると、引いてしまうところがある。冗談を交えながらまじめな返答をするぶんには問題はないが、100%冗談で接するのはよくないことだ。一番重要なポイントは、彼女のドレスマイスターとしてのプライドを傷つけないことだ。



軽はずみな言動は悪い結果を招くことになる。ネルシャを立てることを忘れずに。


ネルシャ： クシュン風邪　ひいちゃったんでしゅかね～


マイス： キミなら大丈夫だよ


ネルシャ： それって　どういう意味よ！


ネルシャ： お腹いっぱい　食べたいでしゅね～～


マイス： 食いすぎると　太っちゃうぞ～


ネルシャ： なんですって～　ドレスマイスターのこのわたしに太るだなんて！　シバキますわよ！

Story

ストーリーガイド

カントの領主の息子であるマイス・トライアンフ。ここから彼の精霊鍛冶師としての修行の日々が始まる。最初に行き着くボイズビーから、物語中盤のマウントハンドまでをマップ付きで完全攻略。その後、10章までのイベントをダイジェストで紹介しているこの項目は、冒険に欠かすことのできないガイドである。



ページの見方

町

ゲーム中の章とタイトルを表しています。

ページで紹介している街、ダンジョンの位置を表しています。

街に売っているアイテムとその値段、ダンジョンの場合は、見開きで掲載されているマップ内で入手できるアイテムを紹介しています。



ストーリーの流れに沿って、イベントの内容や重要なポイントを紹介しています。

本文中で掲載しきれなかったことや、ほか細かいネタを紹介しています。

ダンジョン



ダンジョンで登場する敵と、戦うときの注意点を掲載しています。

イベントで登場する敵の注意点と戦略を掲載しています。

アイコンの見方

入口	街やダンジョンに入ったときのスタート地点を表しています。
（ドアのアイコン）	民家など、建物内に入れる場所を表しています。
鍛冶場	鍛冶場、HOTEL、女神像、アイテムショップなどの施設は、直接名称を書き込むことによって表しています。
K	マップのフロアごとのつながりを表しています。
♥	ツーショットモードでデートできる場所を表しています。
❶	宝箱の位置と、その中身です。中身は1つの見開きを1つのリストにまとめて紹介しています。
S	セーブダマシーの配置されている場所です。
（青い矢印）	道が交差している部分で、その道が上部にあることを表しています。
（黄色い矢印）	道が交差している部分で、その道が下部にあることを表しています。
BOSS	敵モンスターと戦闘になるイベントの発生地を表しています。
POINT 5	本文中で紹介している重要なポイントです。

フローチャート

●トラッドガルド地方●

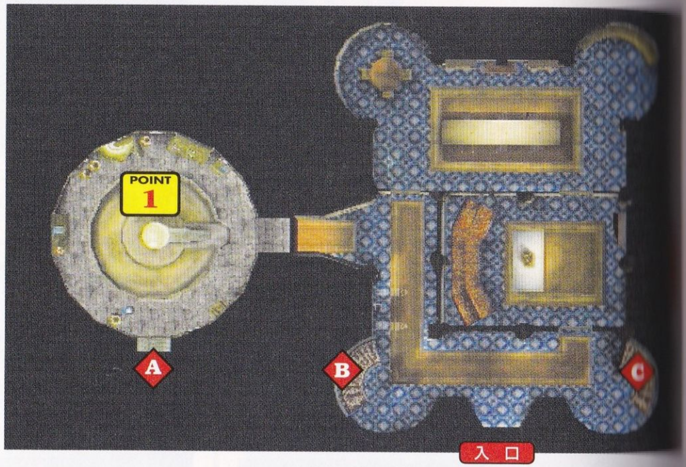


トライアンフ家

TRIUMPH

物語は、主人公・マイスの住む町が、"黒い軍団"に襲撃される回想シーンから始まる。トライアンフ家はカントの町の一部なのだが、キーフリー探索が可能なのは屋敷の中だけなのだ。

トライアンフ家・1F



トライアンフ家・庭



トライアンフ家・2F



POINT 1 父親・クリフのお呼び出し

回想シーンは父親であるクリフに呼び出されるところから始まる。すぐクリフのいる鍛冶場に行くのもいいが、まずは屋敷内にいる人の話を一通り聞いておこう。直接ゲームのヒントとなるような情報を手に入れることはできないが、現時点で何が起こっているのかを把握することはできる。また、精霊の魂を見つけた場合は、現実に戻ったときちんとMPとして加算されているので、部屋の隅々を探してみよう。



トライアンフ家のナンパぶりは、屋敷内のメイドに話しかければ十分に理解できるはずだ。



鍛冶場にはいるとクリフとの会話イベント開始。あたりを一通り探してから来よう。

POINT 2 領主としての姿

2回目の回想シーンはカントの村から逃げ出すところから始まる。黒い軍団の襲撃を受けるなか、街の人々を無事に逃がそうとするマイス。領主として領民の命を重んじる姿には、人々に対する思いやりを感じるが、その姿は可愛い女の子を見つけたとたんに一変する。さすがはトライアンフ家の血筋。





女の子に話しかけた後に押し寄せてくる人間は、女の子に話しかけるときの選択肢によって変化するようになっているのだ。

POINT 3 ソディナとの出会い

マイスがボイズビーの街に行き着いた直後、空腹で倒れてしまうのだが、さすがはナンパ者。女性の悲鳴を聞きつけた瞬間に立ち上がり、かっこいいところを見せようとする。マイスが意気込んで行くこのシーンが、冒険のキーキャラクターとなるソディナとの出会いである。



かっこよく、ならず者を倒そうとするが、頼りにしていた家宝の剣が折れてしまい、袋叩きに合う。

高速移動の執事

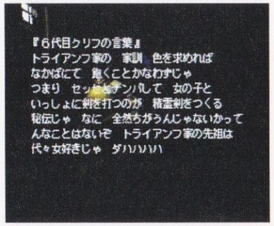
回想シーンの初めで、執事からクリフが呼んでいることを伝えられる。このことを聞いてから奥の部屋に行ってみると、なぜか同じ執事が……。もとの場所に執事の姿がないことを考えると、目に見えないほどの素早さを持っていることになる。どうやら執事はいかなるときでもマイスのそばにいてくれているらしい。





トライアンフ家の家訓

2Fの部屋の隅（マップ右上）には、トライアンフ家に代々伝わる言葉が記された書物がある。これを読めば、トライアンフ家がナンパ貴族である理由や、それに至るまでの経路を見ることができるのだ。もちろん、この本の中には6代目領主・クリフ・トライアンフのお言葉も記されている。是非目を通しておきたい。





●トラッドガルド地方●

ボイズビー

BOYZBY

街はそれほど広くはないが、民家が多いため、方向感覚に少し戸惑うかもしれない。しかし、3章まではこの街を拠点にしてイベントをこなしていくことになるので、どこに何があるのかをきっちりと把握してほしい。

OQHANDS

	アイテム
ラクナそう	10GG
ポワズンそう	8GG
ペーラそう	32GG
マンドラそう	50GG
ポワーズン	40GG

SEPOT

	プレゼントアイテム
ピンクのリボン	2300
みずたまのリボン	2500
こぶりなクシ	1200
もめんのハンカチ	900

ボイズビー



POINT 1 精霊鍛冶師・ジャービル

意識を取り戻すと、そこには精霊鍛冶師・ジャービルとその妹・ソディナの姿があった。マイスになにかと嫌味な接しかたをするジャービルは、折れた家宝の剣を直してくれるという。しかし、ただというわけにはいかず、その代わりに、北の廃坑に鉱石を取りに行くように命じられる。しかも、所持する武器は折れた家宝の剣のみ。それを聞いたマイスは頭に血を上らせるが、ソディナがそれをなんとかいさめ、納得はいかないものの、マイスは結局廃坑に鉱石を取りに行くことにする。

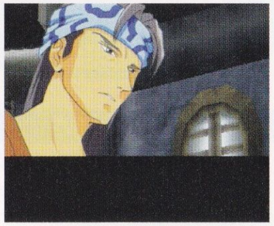




剣の扱いに口を出すジャービル。ソディナいわく、普段の彼は人のことに口を出さないそうだが、なぜマイスだけに？

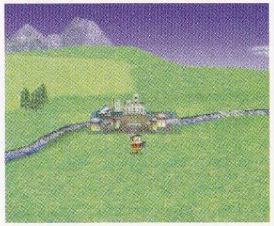
ジャービルの腕前

ボイズビーの街でも有名な精霊鍛冶師・ジャービル・ドーンフリード。クールな言葉とその容姿で街の女性から人気のある人物だ。鍛冶の腕は巷でも有名で、街の人の包丁や鍋までも打っているらしい。彼の打ったものには精霊が宿り、どんなものでも一流品へと姿を変える。



ボイズビーの入り口

フィールドからボイズビーに入るときに注意してほしいことがある。この街は必ずゲートをくぐって入ることになっているようで、そのことはフィールドにも反映されている。ゲートのない場所から街に入ろうとしても進入はできないのだ。この街に入るときは、必ず南側に回り込もう。





ダマシーの強さ

ダマシーはどこのダンジョンでも登場するキャラクター。それゆえに、モンスターデータではあえて紹介していないので、ここでダマシーの強さについて覚えておいてほしい。というのも、このモンスターはマイスの武器レベルに合わせて出現する種類が変わるからだ。例えば、この廃坑に出現するダマシーも、低レベルのときに遭遇するものと、高レベルになってから遭遇するとものとでは、強さにも大きな違いがあるのだ。つねに単体で現れるという点も大きな特徴といえる。基本的にHPが高いので、精霊獣やクリティカルで極端に大きなダメージを与えないかぎり、一撃で倒すことはできない。

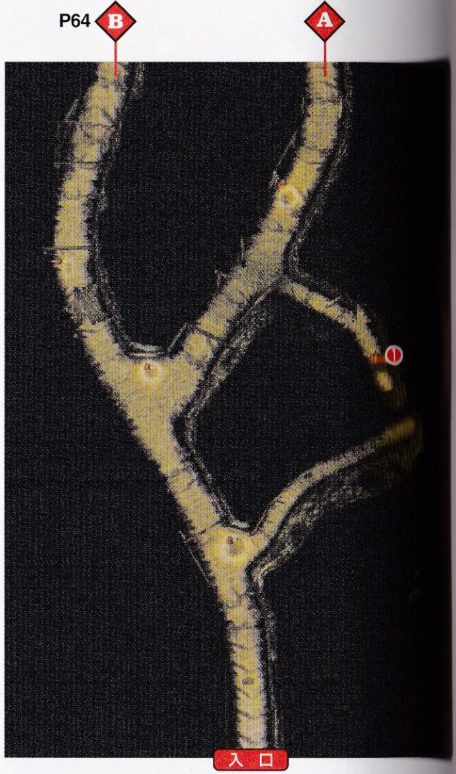


●トラッドガルド地方●

廃坑

R U I N E

ダンジョン内はそれほど広くはなく、むしろ、ダンジョンとしては狭いくらいだ。しかし、目印となる目立ったものがないので、やや迷うこともあるので、現在位置を常に把握できるようにしたい。



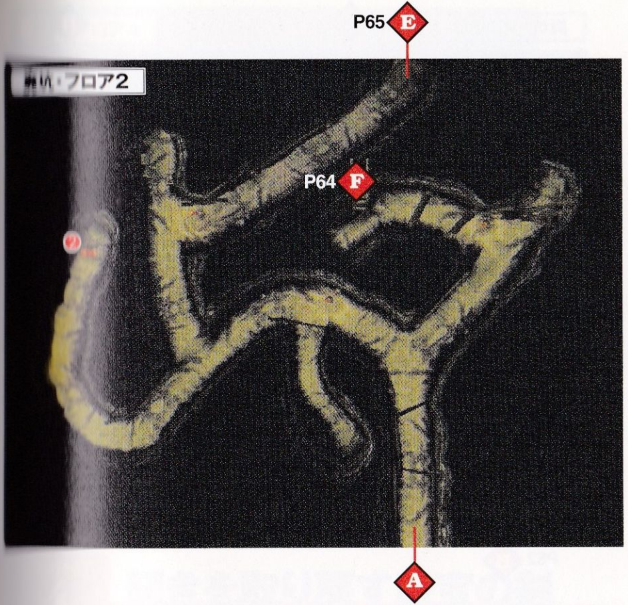
MONSTER DATA



［チェロスピアー］ ［ナイフジャンキー］ ［チャンパラゴースト］ ［ブレードローズ］

素早さの関係上、マイスのほうが先に攻撃することになるので、特別な戦略は必要ない。しかし、敵が必殺技を仕掛けてくるときに攻撃を外した場合は、すぐに防御すること。もちろん、攻撃を受けたらすぐにコマンドキャンセルだ。

ナイフジャンキー、ブレードローズはたまにラクナそうを落とすので、いくつか入手しておくといいだろう。



廃坑	入手アイテムリスト
フロア1・1	ラクナそう
フロア2・2	ボワズンそう

POINT 1 ラクナそうを集めよう

廃坑の宝箱の中身でぜひほしいのはラクナそう。この時点ではレベルが低いということがあり、戦闘を長く繰り返すことは瀕死状態を招くことになる。よって、このダンジョンに入ったら、まずはラクナそうの入っている宝箱を回収しにいこう。素早さの関係で先制攻撃が可能とはいっても、一撃で敵を倒せる保証はないし、攻撃がある保証もないので、HPの残量に注意し、どんなときでも回復できる状態を築いておくことが大切だ。とはいっても、このダンジョンに来る前にボイズビー近辺でレベルを2つほど上げておけば、初期から携帯しているラクナそうで十分にこと足りるので、そのような心配をすることはほとんどなくなる。

なお、毒と眠りを治療するボワズンそうは、ボス戦の後に使用する可能性があるので必ず取っておこう。攻撃アイテムのホノビンも、ゲーム初期にしては高額で売却できるので、回収しておきたいところだ。



レベルが上がったら、体力に余裕が合ってもラクナそうを使用して、体力を最大にしておきたい。

攻撃アイテムの効果

廃坑でホノビンを入手できるが、この時点で使用する必要はない。これはすべての攻撃アイテムに言えることだが、基本的に攻撃アイテムは使用者の精霊力によって威力は異なるので、精霊力の低い肉弾戦キャラクターに使用させてもあまり効果は期待できないのだ。これらのアイテムは後列の攻撃手段として使用するものであることを忘れずに。



廃坑・フロア3



POINT 2 無料の宿泊所

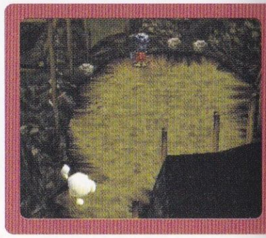
廃坑の奥には、作業員のおじさんが住んでいる。この人に話しかけると、置いてあるベッドで休ませてくれるのだ。しかも、宿泊料は一切取られないという気前の良さ。もしも現在のレベルに不安があるのなら、ここでレベルアップに励むといいだろう。ちなみに、宿屋のようにセーブデータを記録することはできない。せっかくの努力が水の泡とならないように、レベルが上がったら必ずセーブダマシーのところに行っておこう。



とても親切な作業員のおじさん。しかし、ここは使われていない「廃坑」なのになぜいるのだろう……。

POINT 3 奥に置かれた鉱石

ダンジョンの奥にお目当ての鉱石があるわけだが、ジャービルの言っていた鉱石は青く輝くもの。それ以外のものはすべて偽物だ。ちなみに、鉱石を調べると敵と戦うことになるので、HPが少ないとゲームオーバーになりかねない。必ずHPをチェックしてから調べよう。



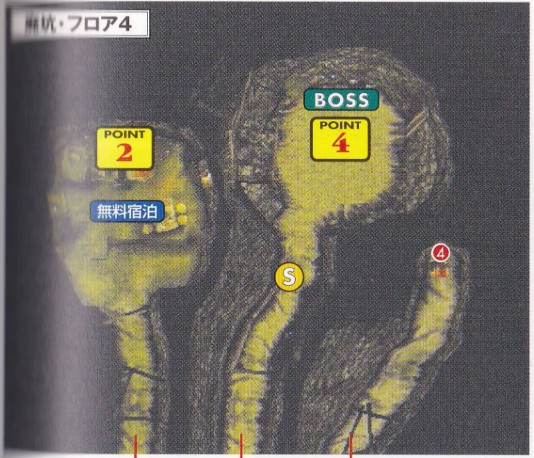
[illegible]ので、必ずHPを全快させておくこと。

ボス戦の合図

ここで初めて登場するセーブダマシーは、話しかけることによってデータを保存できるお助けキャラクター。基本的に、このセーブダマシーが配置されているということは、すぐ後にボス戦が控えていると言うこと。記録する前にHPなどを回復しておこう。



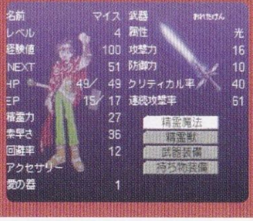
廃坑・フロア4



POINT 4 輝きを取り戻す家宝の剣

鉱石を手に入れると、突如剣から光が満ちあふれてくる。精霊の暖かい力を感じ、家宝の剣に眠っていた力に驚くマイスであった。このイベントの後、ステータスを見てみよう。剣は折れたままだが、刃が精霊の輝きによって形をたもっているのだ。





ステータス画面を見て分かるとおり、輝きを取り戻した剣は、刃の形が保たれるとともに、攻撃力も上がっている。

BOSS

HPのあるかぎり攻撃に徹せよ！





NAME
シミタークラブ

HP
16

特殊攻撃
必殺技による毒

防御力は高いのだが、攻撃力、HPはそれほどでもない。基本的にはひたすら攻撃していればいい。ただし、必殺技を食らうと毒を受けることになるが、治療は戦闘終了後に行うこと。前述したように、HPはそれほど高くないので、HPに余裕があるなら攻撃に徹したほうがいいのだ。なお、クリティカルで思いがけないダメージを受けることもあるので、回復は早めに行うように心がけたい。

廃坑

入手アイテムリスト

フロア3・③	ホノビン
フロア4・④	ラクナそう

マップの脱出

このゲームでは、ダンジョン内のイベントをクリアした場合は、オートで地上まで戻ることになる。瀕死でボスを倒した場合などでも、帰り道の心配をする必要はないということだ。とても親切な機能だが、強制的に戻されることになるので、ボス戦の前にすべての宝箱を回収しておく必要がある。

裏で動く黒い影

鉱石をジャービルの元へ届けると、黒い軍団の状況が見られる。どうやら「メデウス皇帝陛下」と呼ばれるものが黒幕のようだ。次々と街を侵略していく黒い軍団だが、マイスたちにそのことが知れるはずもなかった。



●トラッドガルド地方●

ボイズビー

BOYZBY



廃坑で鉱石を手に入れたら、再びこのボイズビーへ戻ることになる。ジャービルに鉱石を届ければ1章が終了し、翌日からはマイスの精霊鍛冶師としての修行の日々が訪れる。

ボイズビー



POINT 1 マイスの固い決意

ジャービルとの約束通り、北の廃坑で鉱石を手に入れたマイス。鉱石を渡そうと家にもどると、女性に囲まれながら剣を打つジャービルの姿。彼は巷でも有名な精霊鍛冶師で、剣だけでなく、鍋や包丁までも打ち、皆の憧れのまとである、という話をソディナから聞いたマイスは心を打たれ、一流の精霊鍛冶師を目指す決心をする。（何に心を打たれたかは定かではないが……）そして、ソディナに頼んでジャービルに弟子入りを嘆願し、一晩明けると、さっそくマイスの修行の日々が訪れることになる。



良く思っていないようだ。



頼み込んで弟子入りしたマイス。この瞬間から一流の精霊鍛冶師を目指す決意を固めた。

空港の女の子

廃坑から戻り、ジャービルに剣を直してもらった翌日。このボイズビーの空港になんとネルシャがいるのだ。話しかけると選択肢が現れ、デートに誘うことができる。このときのデートはよろしく度にはまったく影響は出ないが、しゃべり方に似合わず、剣を強くするための重要なことを教えてくれるので、是非話を聞いておきたい。ちなみに、75ページのイベントが発生するまではこの空港にいるので、慌てる必要はない。気が向いたときに話しかければいいだろう。



POINT 2 ジャービルの課題

朝起きると、ジャービルにマイスの能力が試されることになる。この能力鑑定はミニゲームで行われ、よい結果を出せばご褒美にMPがもらえるようになっている。

ミニゲームの内容は、ジャービルの行動を方向キーとボタンで真似るものだが、ジャービルの行動は、ゲームが進むごとに多くなっていく。行動を5秒以内にたどれなかった場合はミスとなるので、いかに覚えられるか、そして、以下に素早く方向キーとボタンを操作できるかがポイントとなるわけだ。結果があまりにも悪いと、出直すことになる。



ジャービルの行動をたどろう。成績が良ければそれだけ多くのMPが加算される。



結果が悪いと先の展開に進めない。操作方法をしっかりと覚えて、一発でキメたい。

POINT 3 マイス・お使いの日々

ミニゲームの後は、ジャービルにお使いを頼まれることになる。1回目（3-1）のお使いにはミニゲームがあり、ミスが少なければMPがもらえるというものだ。内容は、暴れている包丁をたたき落とすもので、包丁が画面中央を通過するときにボタンを押して攻撃が当たれば成功。空振りするとミス。動体視力が問われるミニゲームだ。2回目（3-2）のお使いではミニゲームはないので、用事を済ませたら家にもどろう。





1回目のお使いでは、ミニゲームが待っている。包丁はフェイントをかけてくるので、よく見て剣を振ること。

POINT 4 ソディナがパーティー入り

3回のお使いを済ませてジャービルの元に戻ると、再びお使いを頼まれる。今度のお使いは長い旅となるので、ソディナがパーティーに加わってくれるのだ。行き先は、ボイズビーの西にあるテーベ要塞。そこにいる剣士に打ち直した剣を届けるというものだ。



3度目のお使いでソディナがパーティに。デート&鍛冶で、武器を鍛え、ラクナを覚えよう。

大人の誘惑

2回目のお使いを終えたとき、届け先の女性からマイスにお誘いが掛かる。ここでソディナは怒って帰ってしまうが、せっかく綺麗な大人の女性が誘っているので、それを無下に断るのも考えもの。中に入っておもてなしを受けよう。すると、ちょっとおもしろいものが見られるのだ。



デート&鍛冶が可能

ソディナがパーティーに加わると、鍛冶で武器を鍛えることが可能になり、同時に、ソディナとのデートができるようになる。マイスのレベルが上がった分だけ武器レベルをあげておこう。できることなら、精霊魔法・ラクナを2人に覚えさせ、ソディナの必殺技・ダンシングナイフを使用可能にしておきたい。



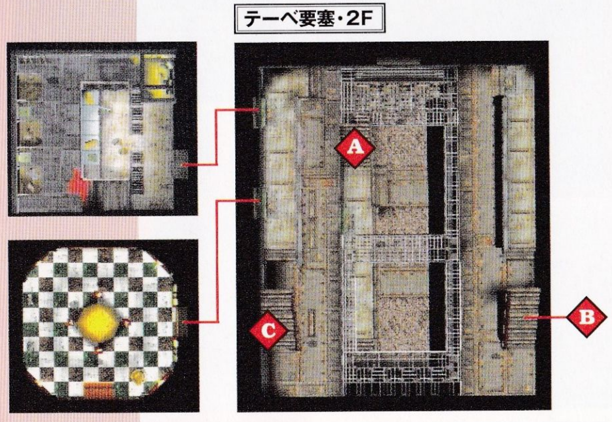


●トラッドガルド地方●

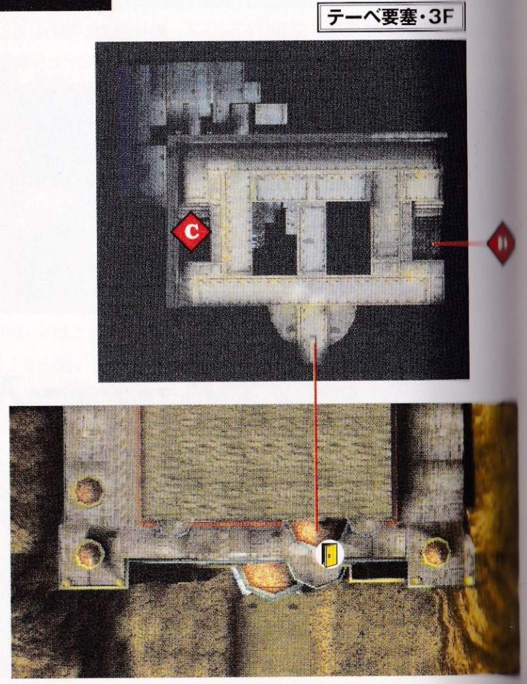
テーベ要塞

FORTRESS TEEBE

要塞と言うだけに、宿屋やショップは存在しない。しかし、鍛冶場があるのでここで武器を鍛えるのもいいだろう。なお、ここにはシーロック地方へ出るための扉が存在するが、現段階では通過することができない。







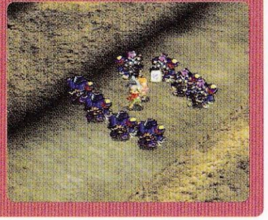
POINT 1 黒い軍団、テーベを強襲

テーベ要塞内部に入ると、さっそくイベントが始まる。どうやらカントを攻め落としたあの"黒い軍団"が、このテーベにまで侵略の手を伸ばしているのだ。結局、この戦争にマイスたちは巻き込まれ、黒い軍団のロボット兵・ハンマーギアマンと戦うことになる。

このイベントは、テーベ要塞に足を踏み入れた時点で発生するので、HPを消費している場合は、中に入る前に必ず回復しておくこと。敵の攻撃力が高いので、HPが低い状態で挑むと、全滅するおそれがあるので十分に注意したい。



テーベの要塞にたどり着いたマイスたち。不穏な空気を感じながらも、届け物のために先へと進む。



空から登場するハンマーギアマン。マイスたちに逃げ場はなく、戦闘を強いられることになる。

POINT 2 強力助っ人・ムーザ登場

黒い軍団の兵を倒したマイスたち。しかし次から次へと押し寄せる黒い軍団の兵。直後、マイスの顔なじみである剣士・ムーザが助っ人に現れ、必殺技のツイスターブレードで敵を蹴散らしてくれる。再会を喜ぶ2人だが、ムーザの必殺技に剣は耐えきれず、ポッキリと折れてしまう。絶体絶命のピンチかと思われたが、実は剣を渡す相手はムーザだということがわかり、さっそく預かった剣を渡し、戦闘に臨む。





戦闘では、一時的にムーザがパーティーに加わる。前衛にムーザが配置されるので、ツイスターブレードで敵を一掃しよう。

POINT 3 落石投下作戦で敵を一掃

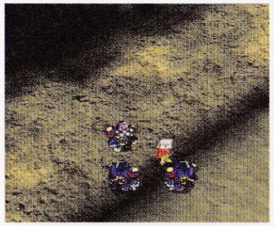
ムーザの加勢で敵を蹴散らしたがまだまだ敵の攻勢はやまず、ムーザは先にテーベの要塞に避難する。その後を追うマイスたち。直後、空から降ってきた大勢の敵が要塞に押し寄せてくるが、要塞上部からの落石投下作戦により、見事に黒い軍団を壊滅した。



次々と現れる黒い軍団の兵を落石が襲う。兵を一掃し、侵略部隊を退けることに成功した。

黒い軍団で経験値稼ぎ

黒い軍団の兵は、要塞内部に入らないかぎり何度でも出現する。獲得経験値が高いので、ここである程度レベルを上げてもいいだろう。ただし、攻撃力がある程度高くないと苦戦は必至。経験値を稼ぐなら、回復魔法・ラクナを覚え、武器の攻撃力を上げてから来よう。



ムーザの弱点

ツイスターブレードで敵を一掃するそのムーザの姿は豪傑そのもの。しかし、天下無敵に思えるムーザにも弱点はあった。そう、彼は女性に超がつくほど弱いのだ。



初めての鍛冶の依頼

鍛冶場の前にいる兵士に話しかけると、剣を打ち直すよう頼まれる。それを快く受け、剣を打ち直すマイス。しかし、直後ムーザが現れ、剣を一振りし、ひびを入れてしまうのだった。





●トラッドガルド地方●

ボイズビー

BOYZBY

お使いにしてはハードな旅ではあったが、無事にムーザに剣を届けたマイスたち。達成感に浸りつつ、テーベ要塞を後にした。この後、ボイズビーへと戻る途中で、兄弟子の存在が明らかになる。

POINT 1 黒き精霊鍛冶師・シュミット

テーベ要塞でお使いを済ませ、ボイズビーに向かうと、道中に精霊鍛冶師・シュミットと出会うことになる。ソディナの話によると、このシュミットもジャービルに弟子入りをしているようだ。ようするに、マイスの兄弟子にあたるわけだ。シュミットはマイスがソディナと一緒にいることが不服なようで、マイスの実力を認めない発言を繰り返す。そして、マイスの打った剣をナマクラ剣と評し、自分の打った剣を使ってみろとばかりにシュミットの剣を渡される。一波乱ありそうな雰囲気を漂わせるが、結局ソディナと小話をしたあと、ジャービルの元へ先に行くと言い残して去っていく。

渡された剣はシュミット自身が打ったものだけあり、さすがに攻撃力は高い。おそらく、現時点ではマイスの剣をしのいでいるだろう。





ソディナの…… 彼の何かが変わってしまったようだが……。

POINT 2 精霊鍛冶師としての心

ボイズビーにたどり着いたマイスたち。鍛冶場に顔を出してみると、力を求めるシュミットをジャービルがいさめている。タイミング良く顔を出したマイスを見て、ジャービルは2人の剣を比べることにした。精霊の輝きを求めるマイスの剣と、強大な力を求めるシュミットの剣……。ジャービルは力だけを求めるシュミットの道を正そうとするが、シュミットはあくまで剣は敵を倒す道具だと主張し、自分の剣を持って飛び出していってしまう。



剣は殺戮のための道具であると、シュミットの考え。ジャービルは正そうとするが、意見を曲げようとしない。

シュミットの剣

シュミットから渡される「シュミットの剣」は闇属性の武器。攻撃力はかなり高いのだが、この武器はマイス自らが鍛えることができないので、長く使用できるものではない。また、この剣で戦っているかぎり精霊魔法が使用不可になってしまうのだ。



POINT 3 真夜中に届く手紙

夜中に目が覚めるマイス。ベッドから抜け出し、1階に行くとシュミットが外へ出かけるのを見かける。後をつけてみると家の出口で怪しげな手紙を発見。その内容には何か邪悪なものを感じ、マイスは、シュミットの後を追うことにする。

外ではシュミットが怪しげな男と密会しており、その男はシュミットを怪しい組織に誘っているようだ。会話が終わった頃シュミットに見つかってしまうが、、盗み聞きしていたマイスを責める様子もなく、他言無用であることをマイスに告げ、立ち去ってしまう。



暗がりで話すシュミットたち。シュミットを誘っているようだが、相手は黒い軍団の一員なのか？



何かを企んでいるシュミット。マイスにそのことを気づかれるが、動揺の気配はない。

POINT 4 秘伝を求めるシュミット

真夜中のできごとがあった数時間後、ジャービルとシュミットが鍛冶場で何やらもめているようだ。どうやら昨日、マイスの剣を支持したことが気に入らないようで、ジャービルに自らの意見を押し通そうとしている。さらにシュミットは、精霊鍛冶師に必要な「秘伝」を授けろと迫るが、ジャービルは「まだその時期ではない」と断固拒否をする。結局、シュミットに納得させるために、霧の谷の薄明の鏡にむかい精霊の心を自分で確かめるように告げるのだった。すぐにシュミットは出発し、マイスたちもシュミットのようすを見るために、霧の谷へ向かうことにした。

それにしても、クールなシュミットをあそこまで熱くさせる精霊鍛冶師の「秘伝」とは、一体どのようなものなのだろう。ジャービルはその秘伝を持っているのだろうか？



のどかな朝を迎えているところに、鍛冶場からの大きな物音。マイスたちは慌てて鍛冶場へ。





自らが精霊鍛冶師として道を外していることに気づかないシュミット。それに対し、ジャービルは頭を悩ませる。

現品限りのアイテム

気づいた人もいるだろうが、ショップに並んでいるプレゼントアイテムは、現品限りとなっている。よって、1つ1つのアイテムは、そのショップでしか購入できないわけだ。お店に並べておくか？ すべて買い占めるか？ このあたりはプレイヤーの判断に任せることになる。



最後の買い物

このボイズビーにあるプレゼントアイテムショップは、霧の谷へ行った後、イベントにより一時的に閉鎖してしまう。店が再び開店したときは、売り切れになっているはずの現品アイテムも再び陳列されているので、この時点ですべて買っておけば、1つしか手に入らないアイテムを2つずつ購入できることになる。ストーリー展開に影響を与えるわけではないのだが、アイテムコレクターを目指しているものにとっては、見逃せない情報だ。

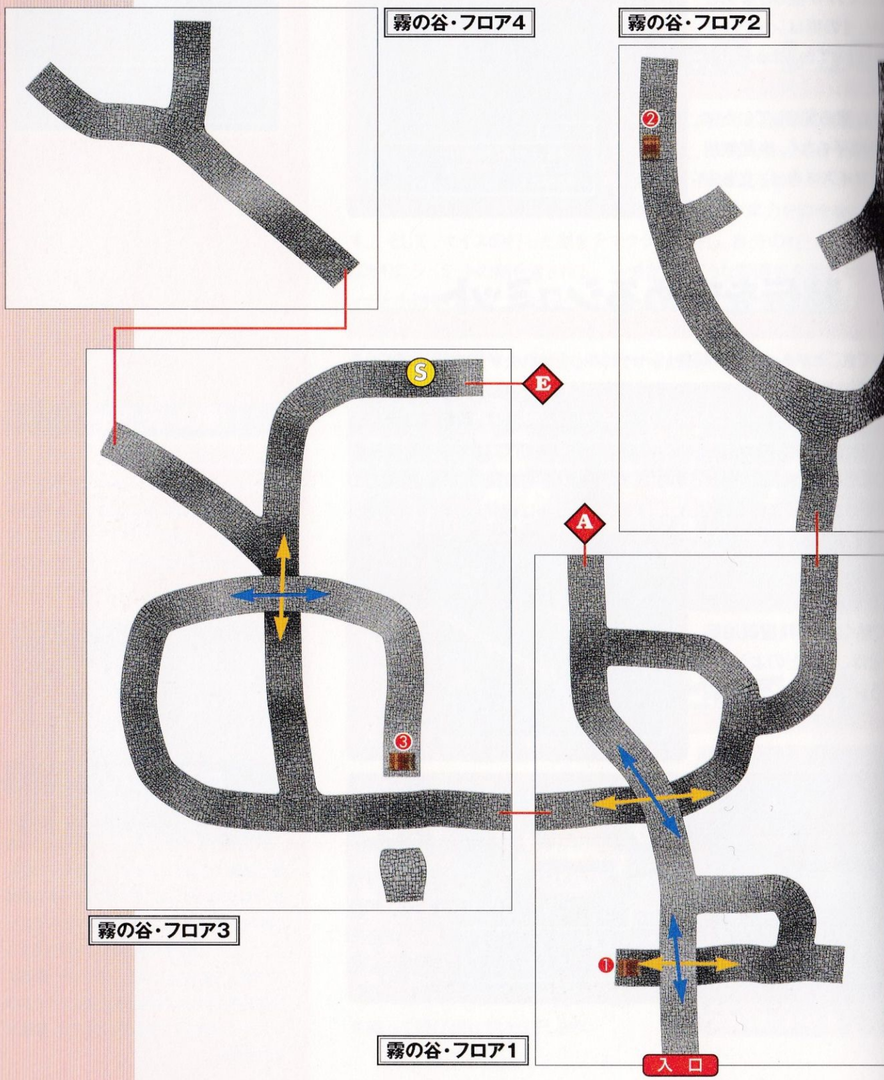


●トラッドガルド地方●

霧の谷

VALLEY OF MIST

道全体に霧がかかっているため、見通しはあまりよくない。しかも、ダンジョンの奥へ行くほど濃霧となるという、厄介な場所だ。本書での霧のない状態のマップで、つねに現在位置を確認しておきたい。

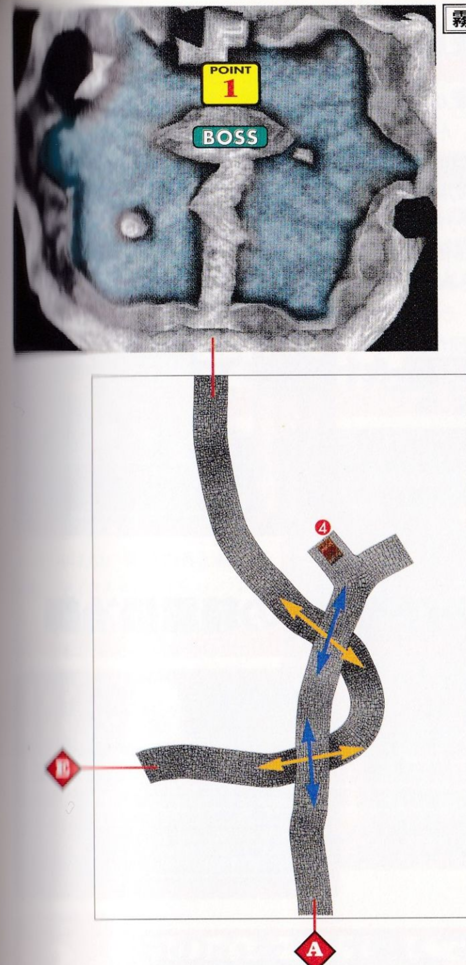


霧の谷・フロア4

霧の谷・フロア2

霧の谷・フロア3

霧の谷・フロア1

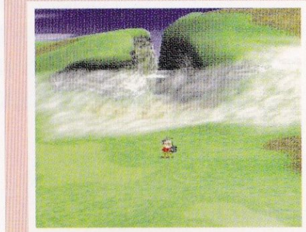


霧の谷・フロア6

霧の谷・フロア5

霧の谷の場所

霧の谷は洞窟などと違い、出入り口があまり目立たない。ここを探すときの目印は、やはり霧になる。ワールドマップ上では、霧の谷近辺は霧がかかっているのである程度はわかるはず。入り口は、山にある細い通路だ。



女性専用アクセサリー

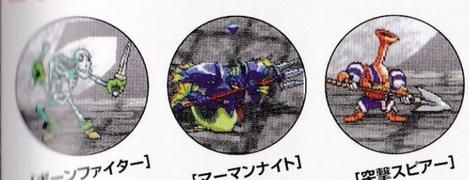
霧の谷にあるアイテムで必ず手に入れておきたいのは「ウィリーリング」。これはソディナが装備できるアクセサリーで、身につけることで回避率を上げられるのだ。ソディナを前衛に配置する場合は欠かせないものとなる。



霧の谷

フロア	入手アイテムリスト
フロア1・❶	ボワズンそう
フロア2・❷	ウィリーリング
フロア3・❸	ラクナそう
フロア5・❹	ボワズンそう

MONSTER DATA



[ボーンファイター]　[マーマンナイト]　[突撃スピアー]

この霧の谷に来ると、出現する敵は極端に強くなる。回復魔法・ラクナは必須。また、突撃スピアーの攻撃で毒を受けることがある。宝箱からも入手できるが、ボワズンそうを多めに用意したい。

マーマンナイトは魔法攻撃を仕掛けてくる。単体攻撃だが、後衛に直接攻撃することがあるので、後衛のHPには十分に注意したい。この敵と戦うときは、HPがフルにある状態を保つようにしよう。

ボーンファイターはゴースト系の敵なので、後衛のキャラクターでもラクナで攻撃できる。また、闇属性であることから、シュミットの剣を装備していると、与えるダメージが減ってしまうことを忘れずに。

POINT 1 映し出された邪悪な心

濃霧の中を無事に切り抜け、薄明の鏡にたどり着いたマイスたちは、シュミットが鏡の前に立っていることに気づく。薄明の鏡は、力をひたすら求めるシュミットを、とても禍々しい姿として映し出した。シュミットは、映し出されたその姿に驚き、理性を失いかける。その心につけ込むように、黒い軍団が現れ、シュミットの姿が本来あるべき姿である、ダークサイドの精霊鍛冶師としてシュミットを誘う。マイスたちはそれを引き止めようとするが力及ばず、シュミットはそのまま黒い軍団のものとともに姿を消した。





シュミットの心の隙をつく黒い影。ダークサイドのものであると解き、連れ去ってしまう。

POINT 2 ライトサイドの精霊鍛冶師

黒い軍団の者は、シュミットをダークサイドのものとしてさらうと、マイスの存在に気づく。精霊の輝きを持つライトサイドの力。黒い軍団にとってマイスたちは不要な存在のようで、黒い軍団の兵を差し向け、そのまま立ち去っていく。ボイズビーの異変を匂わせて……。



BOSS
必殺技は確実に防御しよう





NAME	メイスギアマン
HP	39
特殊攻撃	必殺技による気絶効果

黒い軍団の者が差し向ける敵は、このメイスギアマン。テーベ要塞で現れたハンマーギアマンの上級モンスターだ。それだけに攻撃力はやや高め。ソディナを後衛に配置し、ヤジの効果に期待したい。前衛のマイスはひたすら攻撃に徹しよう。必殺技は攻撃力が高く、たまに気絶の追加効果がある。ソディナのヤジがでるまでは、確実に防御でダメージを軽減したい。HPの回復も忘れずに行うこと。



●トラッドガルド地方●

ボイズビー
BOYZBY

黒い軍団の兵の攻撃をしのぎ、胸騒ぎがしてボイズビーに大慌てで戻ってきたが、予感は的中していた。街は黒い軍団の攻撃を受け、建物は炎上。街の人の姿はほとんどなく、ボイズビーはもはや壊滅状態にあった。

POINT 1 すべてを賭けた師匠の戦い

ボイズビーが黒い軍団の攻撃を受けていることに気づくと、ソディナはジャービルの身を心配し、慌ててジャービル家に向かう。案の定、ジャービルは黒い軍団の兵と戦っていた。マイスたちに気づいたジャービルは、自分の全身全霊をかけた戦い方を己の目に焼き付けるよう言い残し、助太刀を拒んでいた。マイスたちの目に映ったその姿は、死を決意した男そのものであった。

己の剣に宿る精霊獣を召喚し、戦闘はジャービルが制した。しかし、戦いによる傷は深く、その場に倒れ込んでしまう。



己のすべてを賭けて戦うジャービル。死を決意し、マイスたちに何かを残そうとしている。



ジャービルの召喚した精霊獣。これにより、黒い軍団の将を撃退することに成功した。

POINT 2 師の心を受け継ぐマイス

戦いで受けたジャービルのダメージは予想以上に大きく、ジャービルは自分の死が迫っていることを感じていた。そして、愛用していたハンマーをマイスに託し、「まずはボイズビーの南にある光の洞窟へ行き、その奥にある聖火台の炎を探せ……その先のことは聖火の炎が教えてくれる……」と告げた。そして、今後はお互いがお互いを助け合うように告げると、そのまま息をひきとってしまう。最後に残された力を絞り出し、マイスの可能性と心を信じての行動だった。





マイスの心を信じて、己のハンマーとともに、すべてを託した。師の思いを受け継いだマイスは、光の洞窟へ向かうことにした。

崩壊後のボイズビー

黒い軍団の攻撃により、街としての機能を失ってしまったボイズビー。宿屋は機能しているものの、プレゼントアイテムショップは閉鎖し、アイテムショップの品物は最低限しか用意されていない。また、ジャービル家が崩壊してしまったことにより、鍛冶もできなくなっているし、女神像に話しかけてもデートをすることはできない。

かなり厳しい状態に思えるが、カントの村へ行けば、デートや鍛冶は行うことができる。



OQ HANDS

アイテム	
ラクナそう	10GG
マンドラそう	50GG
ボワーズン	40GG



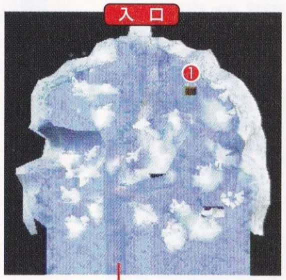
●トラッドガルド地方●

光の洞窟

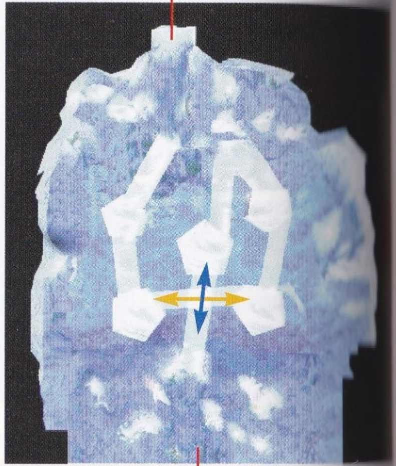
CAVE OF LIGHT

ダンジョンとしては広くないのだが、道の交差が大きく、同じフロアを行ったり来たりすることになるので、移動距離はとても長い。長期戦に耐えられるように、ラクナそうやマンドラそうをたくさん用意しておくといいだろう。

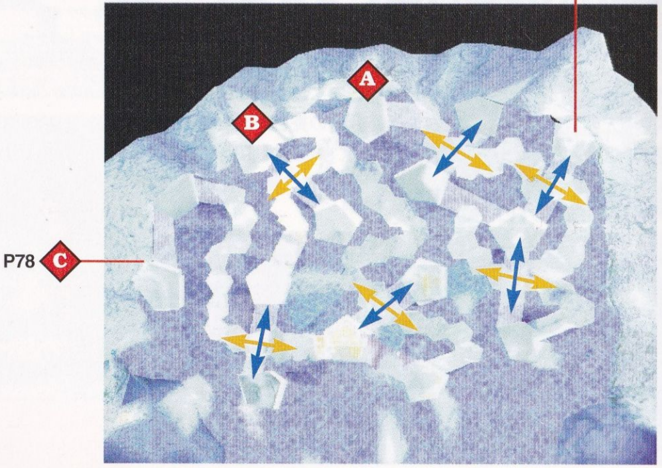
光の洞窟・フロア1



光の洞窟・フロア2

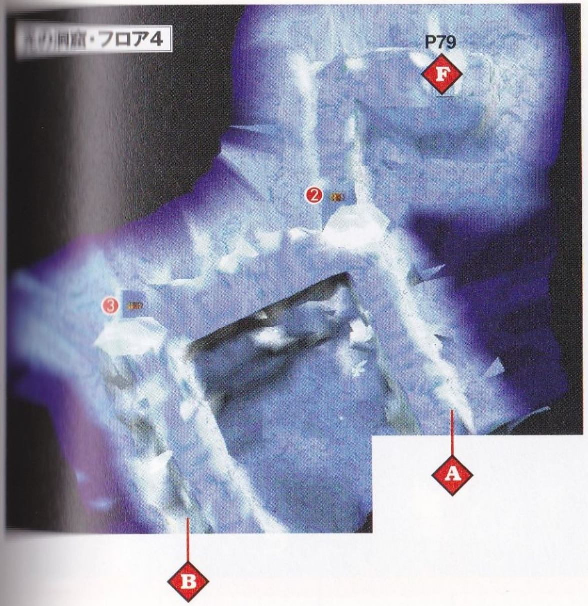


光の洞窟・フロア3



光の洞窟	入手アイテムリスト
フロア1・❶	マンドラそう
フロア4・❷	たのしいほん
フロア4・❸	マイティバイブル

光の洞窟・フロア4



POINT 1 フロア移動の手順

ここではフロアを無駄なく移動するための手順を紹介しよう。。まず、入り口からフロアを1→2→3と移動することになる。ここから、フロア4へ移動し、再び、フロア3へ戻ってくる。そして、フロア5へ移動すると、目の前の道に4つの分岐がある。左から2番目を進んでいけばセーブダマシーのもとにたどり着ける。右から2番目の道はポイズンそうがある場所へ行くが無視してもよい。他の道は進んでも何もない。

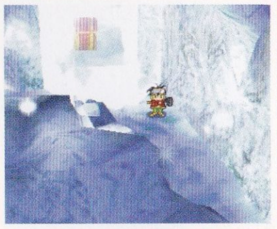
セーブダマシーのところの分岐は、左を進んで行くとフロア4の取れなかった宝箱に行き着き、右側を進むと、聖火台にたどり着ける。聖火台の手前には鍛冶場があるので、モンスターとの戦いによってレベルが上がっているなら武器レベルも上げておこう。



鍛冶場から先に進むとボス戦となるので、進む前に武器を必ず鍛えておくこと

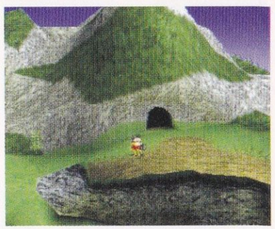
フロア4の宝箱

洞窟の奥へ向かう際に、フロア4で壁の裏側にある宝箱❷に目が行くだろう。なんとか取れないものかと考えがちだが、この宝箱の場所へは、他のフロアから回り込まないとたどり着けないのだ。ちなみに、中にのアイテムは「たのしいほん」。デートで女の子にプレゼントするアイテムだ。



光の洞窟の位置

光の洞窟は、ボイズビーからひたすら南に歩いた海岸線にある。実際に歩いてみるとわかると思うが、移動の際には視点切り替えであたりを見回さないと、つい光の洞窟への道を見逃すことになる。下の写真で紹介している場所をまずは探そう。



MONSTER DATA



【ハラキリゴースト】 【メイスギアマン】 【ソードクラブ】 【さすらいニンジャ】

ここで出現する敵で注意しなければならないのは、さすらいニンジャだろう。通常攻撃に毒の追加効果があり、素早さが高いのでつねに先制攻撃を受けることになる。また回避率が高いので、長期戦に持ち込まれやすい。回復、治療アイテムを多めに携帯しておこう。他のモンスターに関しては、必殺技のダメージを軽減することを意識していれば問題はない。

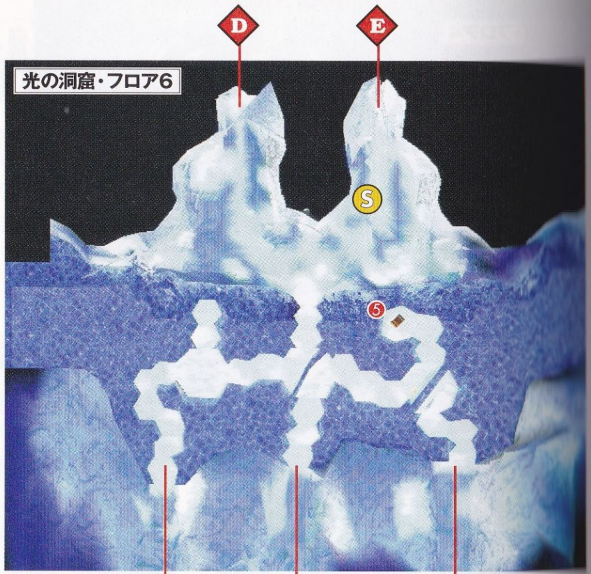
光の洞窟の適正レベル

この光の洞窟に来ると、厄介な敵が増えてくる。レベルが低いと苦戦を強いられることになるが、キャラクターと武器のレベルが10以上あればそれほどつらくはない。必要な精霊魔法はラクナのみなので、できるだけ多くのキャラクターに魔法を覚えさせるなら、よろしく度はあまり上げないほうがいいだろう。

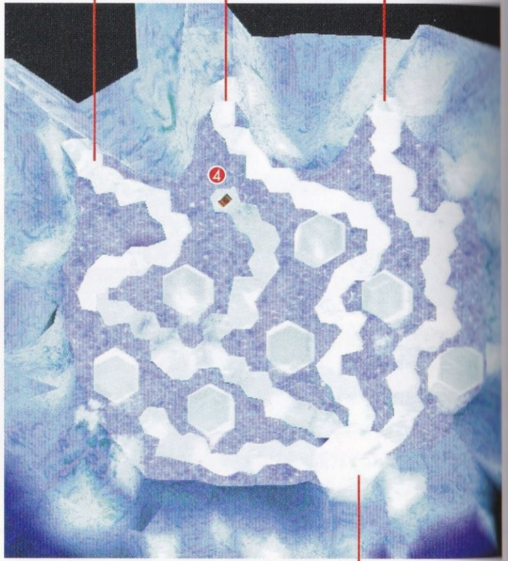


光の洞窟

入手アイテムリスト	
フロア5・4	ラクナそう
フロア6・5	ポワズンそう



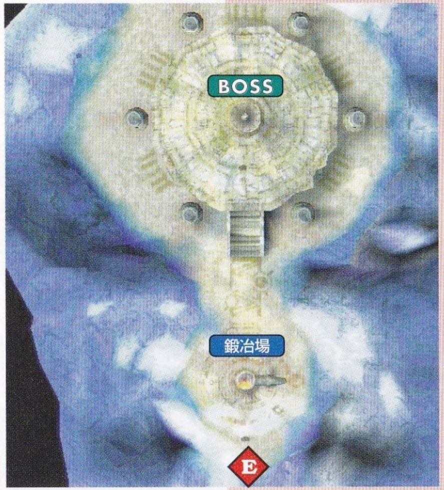
光の洞窟・フロア6



光の洞窟・フロア5



光の洞窟・フロア7



光の洞窟・フロア8

POINT 2 5人の古代マイスター

聖火台でハンマーをかざすと異次元の聖火台へ。そこでは、5人の古代マイスターから聖火台が各地に封印されていることを聞き、聖火の炎を宿したハンマーと、精霊を込めた剣でダークサイドから聖火の炎を守れとの使命を与えられる。直後、炎はハンマーに呼応するように吸い込まれ、マイスはアクオーンの力を手に入れる。





ジャービルから授かったハンマーは、異次元の聖火台の扉を開くためのカギだった。異次元には5人の古代マイスターが……

精霊獣・アクオーン

聖火台の炎によって手に入れたアクオーンは、マイスのみが呼び出せる精霊獣。全体を水のブレスで攻撃するこの技は、通常攻撃の比にならないほどダメージが大きい。ただし、使用回数に制限があるので、乱用ができない。



BOSS 力任せにひたすら攻撃しよう





NAME	ダークギアマン
HP	62
特殊攻撃	必殺技による気絶

精霊獣・アクオーンの力を手に入れ、異次元の聖火台から現実の世界へ戻ってくると、あとを追ってきた黒い軍団の刺客が待ちかまえている。

攻撃力の高さは気になるが、これといった特殊攻撃はない。前衛にマイスを配置し、ひたすら攻撃。後衛のソディナは待機で応援とヤジの効果を待っていればオーケー。マイスのHPが低くなったらラクナを使おう。

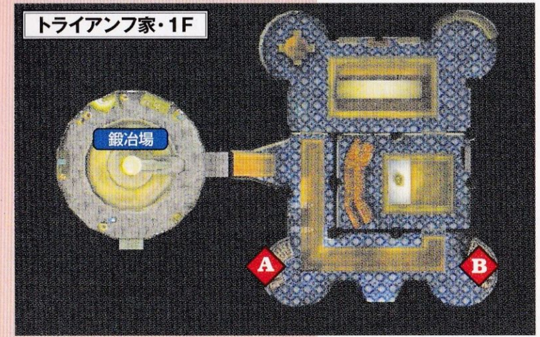
●トラッドガルド地方●



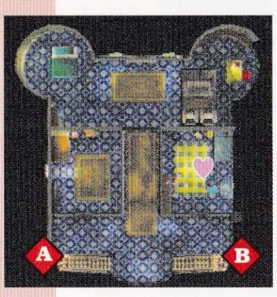
カント
KANT

光の洞窟を抜けた後はシーロック地方を目指すことになるのだが、 ［…］
にまずはこの村に立ち寄っておきたい。非難した村人も戻っているので ［…］
イテムを購入できるし、女神像があるのでデートをすることもできるのだ。

トライアンフ家・1F



トライアンフ家・2F



カント



SHOP

	アイテ[illegible]
ラクナそう	100[illegible]
ポワズンそう	80[illegible]
ポワーズン	400[illegible]

カントの女の子は?

ゲームの最初の回想シーンでマイスが声をかけた女の子を覚えているだろうか?　あたりを見回しても、他の村人は帰ってきているのにあの子だけ戻っていない。しかし、いずれは戻ってくると思われるので、こまめにこの村を訪れるといいだろう。



●トラッドガルド地方●



テーベ要塞
FORTRESS TEEBE

次の聖火台を探すため、シーロック地方を目指すマイスたちが訪れるのがこのテーベ要塞。以前に訪れたときに閉ざされていたシーロック地方への扉は、光の洞窟をクリアした後は通過できるようになっているのだ。

POINT 1 剣士・ムーザ仲間入り

シーロック地方を目指すため、テーベ要塞に近づいたマイスたちを待っていたのはムーザだった。ムーザにはジャービルの死は伝わっているようで、ソディナに気を使っている。ムーザの話によると、ボイズビーが襲撃されていたころ、テーベ要塞も黒い軍団の攻撃を受けており、助けに向かえなかったそうだ。

非道な黒い軍団に腹を立て、マイスたちとともに戦うことを選び、ここでムーザがパーティー入りすることになる。新たにムーザを加え、次の聖火台を探すためにシーロック地方を目指すマイスたちだった。



ムーザは剣士と言うだけに攻撃力が高い。マイスのレベルによっては、彼を前衛に立てても良い。



聖火台を目指すためシーロック地方へ。閉ざされていた要塞内部の扉をくぐろう。

POINT 2 闇の精霊鍛冶師

マイスたちがシーロック地方を目指している間も、黒い軍団は計画を着々と侵攻させていた。ダークサイドの人間が世界を支配するためにはライトサイドの力が必要と説く皇帝。そして、ダークサイドでありながらライトサイドの力を扱える人間として、ダークマイスターを選出し、そしてボルトを余力としてともに出陣させる。光と闇を操える精霊鍛冶師・ダークマイスターとは……。





闇の鍛冶師・ダークマイスター。しかし、このシルエット、どこかで見たことがあるように思えるのだが……。

ムーザにも魔法を

ムーザが仲間に加わったら、さっそく鍛冶場へ向かいたい。ムーザは精霊力が低いため、魔法をメインに使うのは難しいが、ラクナなどの回復魔法を覚えさせれば、それだけソディナのEPを節約することができる。





●シーロック地方●

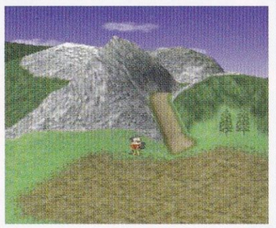
港町ハトーバ

HATOVA

マイスたちがシーロック地方に足を踏み入れ、最初に訪れるのがこの港町ハトーバだ。この街はイベントによっていろいろなところを行き来するので、街の全体マップは十分に把握しておきたい。

ハトーバへの道

ワールドマップでハトーバの位置を確認して移動しても、街を見つけられない人もいるのではないだろうか？　実はこのハトーバは、ワールドマップ上の細い道を通り抜けてから一望できる街なのだ。まず、ハトーバの方向に歩いていき、その後、下の写真のような場所を探そう。道を通り抜ければハトーバにたどり着ける。



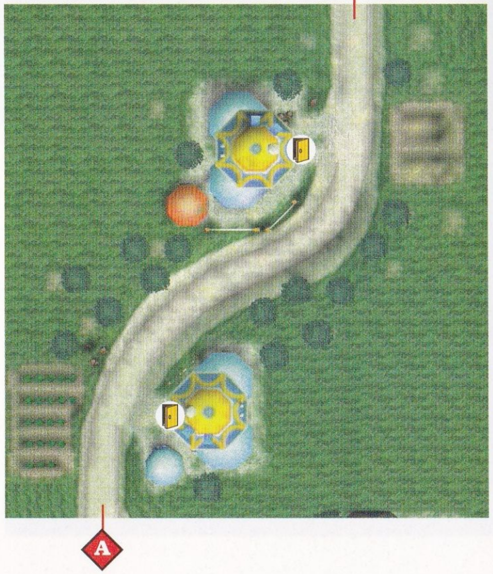
グリフォード家の家訓

ハトーバに向かうための山道を歩いていると、ハトーバの街を一望できる丘にたどり着く。ソディナは初めてこのような景色を見て感激する。そのとき、ムーザがグリフォード家の家訓をマイスに教えてくれる。グリフォード家の家訓は、「すべてはタイミングが命。技を出すにおいても、女性の心を掴むにおいても……。」

しかし、このような家訓がありながらも、ムーザはなぜ女性に弱いのだろう。







SIREN

アイテム	
ナそう	10GG
ナール	100GG
ンそう	8GG
ドラそう	50GG
ドールA	800GG
ティイバイブル	100GG
ラーバイブル	150GG

TROPICU

プレゼントアイテム	
やりのルージュ	160GG
もののこうすい	60GG
デなアイシャドウ	160GG
ーベラのはな	240GG
なげしのはな	230GG
ップクリーム	150GG





会話の変化に注意

この街の人々は、イベントをクリアしていくごとに話している内容が変化する傾向がある。よって、一度話しかけた人でも、イベントをクリアしてから再び話しかけるようにしたほうが、より多くの情報を入手できるのだ。



港の女の子

古代遺跡などの情報を集めていると、港でたたずんでいる緑色の髪の女の子を見かけるだろう。話しかけるとデート時のツーショットモードで会話ができるが、一言二言話すとすぐに退散してしまう。このとき、名前は聞くことができないが、この女の子こそが、後で仲間に加わるカイリーンなのだ。



POINT 1 古代遺跡の噂

町に着いたら、とにかく情報を集めてみよう。すると、アイテムショップの前にいる男の人から、沖の火山島に古代遺跡みたいなものがある、という情報が聞けるのだ。この火山島に次の聖火台があるかもしれない、とマイスたちは考え、さらに情報収集を続けることになる。



POINT 2 船を出す「あの連中」とは？

船を出すために、マイスたちは港の人に頼み込むが、火山島にはこの町の船では行けない、と断られてしまう。どうやら、火山島に船を出して戻ってこれた人はいないらしい。しかし、そこであきらめるわけにいかず、さらに情報を集めてみる。すると「あの連中」なら可能かもしれない、との情報を入手できる。

マイスたちは船を手配するために、今度は「あの連中」の情報を集めてみるものの、誰もそのことは話したがらない。しかし、酔っぱらいの爺さんならそのことに詳しいので、話してくれる、とのことだ。酔っぱらいの爺さんがいる場所と言えば……。





着いてしまった。

POINT 3 閉ざされた街・ラングード

予想通り、酒場のカウンターにはそれらしき人物が。さっそく話しかけてみると、呑みくらべで勝ったら、情報を教えてくれるという。自称シュツーレンで一番強いムーザが受けて立つことになり、爺さんが酔いつぶれて勝負はムーザの勝ち。酔いつぶれた爺さんは、閉ざされた門のラングードという町にいる連中なら行くことができるだろう……と言い残しそのまま眠りについてしまう。





だが、門番に何度も話しかけると扉を閉められてしまう。

ムーザVSじいさん

酔っぱらいの爺さんと、自称シュツーレンでいちばん強い男として飲み比べをするイベント。ここではムーザの顔に注目したい。日頃頼もしいムーザもすっかり酔いが回り、プレイヤーを笑わせてくれる存在となる。



POINT 4 剣を折る謎の武芸者

ラングードに行ってみるものの、門前払いを食らってしまったマイスたちは、もう一度街で情報を集めることにした。

街の人の話に耳を傾けると、今度は謎の武芸者が冒険者の剣を折っているとの噂が聞ける。その被害者の数は999人に上り、どうやらその武芸者はラングードの人間であるようだ。しかしそれ以上のことはわからず、とりあえずはラングードの情報を握る謎の武芸者を探すべく、ハトーバの街を出ることになる。



ラングードで門前払いを食らうと、街の人が話す内容に変化が現れる。もう一度、全員の人に話しかけよう。

POINT 5 ムーザが固まる武芸者の姿

情報集めのためにハトーバから出ようとすると道中に探していた謎の武芸者が現れる。

まずは、腕に自信のあるムーザが挑み、ツイスターブレードで一気に勝負をキメようとする。そして、剣圧で武芸者の正体が明らかになった瞬間、ムーザの動きは完全に止まり、剣は武芸者の餌食となってしまう。ムーザが負けるのもそのはず、その武芸者の正体は、ソディナと同じくらいの歳の女の子＝ムーザの弱点だったのだ。



ムーザVS武芸者は、武芸者の勝利で終わった。結局、武芸者の正体を見てしまったことが敗因であった。

POINT 6 ラングードの海賊娘

ムーザが破れ、続いてマイスが挑み戦闘となる。無事に勝利すると、なぜか武芸者は目を輝かせ、マイスの剣を譲ってほしいとせがんでくる。事情を聞くと、自分がラングードの族長の娘・ウィナであることを名乗るとともに冒険者を襲っていた理由を述べる。しかし、マイスの剣は譲れないものなので、折れた剣を直す提案をウィナに話してみる。言うまでもなく、その提案にウィナは大喜び。さっそく、ラングードの門前で待っていることをマイスたちに告げ、大急ぎで去っていく。すぐにラングードの門前に向かおう。



ウィナ戦では、強制的にマイスが前衛に立ち、後衛にソディナが立つことになるのだ。



彼女は、族長自慢の剣を折ってしまい、代わりの剣を探すために冒険者を襲っていたらしい。

ウィナ戦の作戦

ウィナは攻撃力がやや高く、HPもそこらへんにいるモンスターよりも圧倒的に高いので、戦略をきっちりと立てないと、慌てることになる。

ウィナの攻撃を受ける前衛のマイスのHPに注意をはらい、ソディナのヤジを待とう。ヤジが出れば勝ったも同然。ひたすら攻撃していれば負けることはない。順当にレベルを上げていれば、マイスの素早さはウィナを上回ることになるので、攻撃→防御→コマンドキャンセルの戦略が成り立つ。この戦法が取れれば、勝利はより万全なものとなるだろう。



頼れるムーザはどこに？

ウィナとの戦闘で固まったムーザは、ウィナが立ち去っても戻る気配はない。結局、真っ青になって固まったムーザを引きずってラングードへ向かうことになる。

飲み比べ勝負の表情といい、固まったムーザといい、剣士・ムーザとして馳せてきた名は、なかなかオイシイ展開で薄れてきている。今後、ムーザはどのように楽しませてくれるのだろう。





●シーロック地方●

ラングード
RANGUDO

このラングードは、これまでにないほど大きな街。なおかつ、[illegible]つのフロアに分かれているため、慣れないうちは迷うことにな[illegible]まずは、最低限必要な施設の場所を覚えることから始めよう。

ROFT アイテム	
[illegible]そう	10GG
[illegible]ール	100GG
[illegible]そう	8GG
[illegible]ン	40GG
[illegible]そう	32GG
[illegible]そう	50GG
[illegible]	200GG
[illegible]ール	200GG
[illegible]ーン	200GG
[illegible]	200GG
[illegible]リーリング	300GG

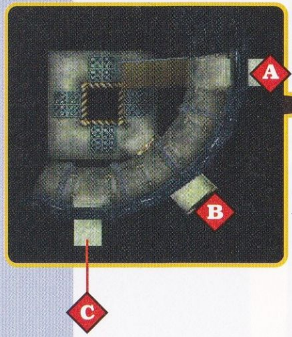
KATLUS プレゼントアイテム	
ポトス	520GG
サボテン	320GG
リストバンド	750GG
さわやかローション	170GG
しゃれたイヤリング	860GG
かおりのセッケン	230GG

役立つデートスポット

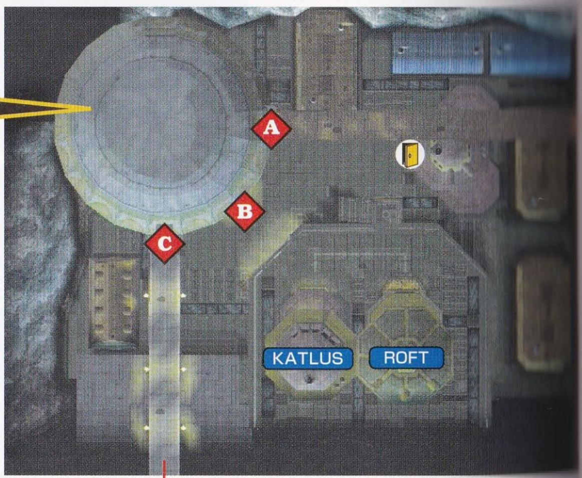
このラングードは、女神像の前にデートスポットである酒場が建てられているという、とても便利な造りとなっている。これにより、複数の女の子のよろしく度を上げたい場合、短時間でそれを達成することが可能となる。女の子の特別な話が聞きたい場合は別として、このラングードの女神像は大いに利用するべきだ。



参番連絡塔



ラングード・参番街



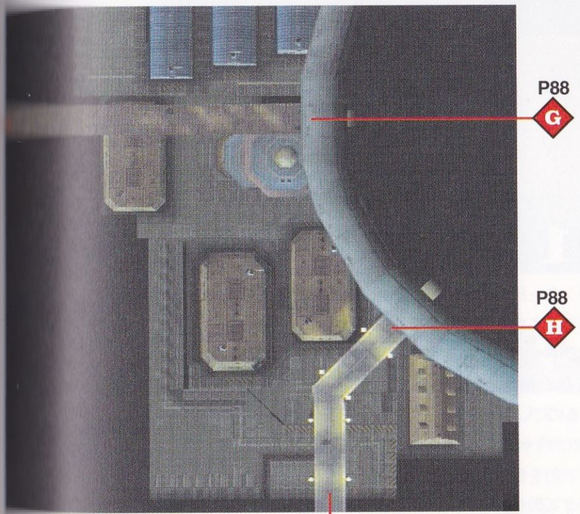
ラングード・弐番街



弐番連絡塔



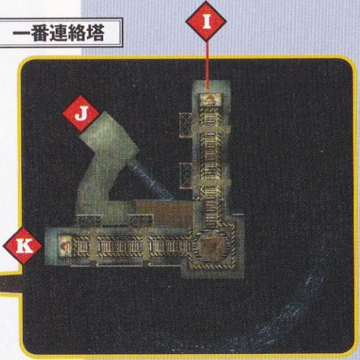
ラングード・司令塔



ラングード・一番街



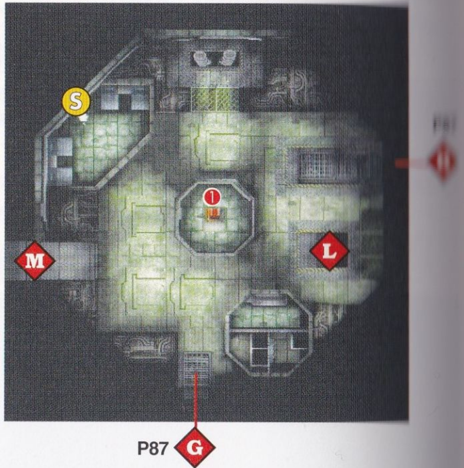
一番連絡塔





司令塔・1F

司令塔・2F



司令塔

入手アイテムリスト	
司令塔・2F・❶	マンドラそう

デートスポットの宴会場

スペースの都合上、マップは掲載していないが、宴会場もこのラングードではデートスポットとなっている。女神像から遠いのは気になるところだが、ここでウィナとデートするといいことがあるのだ。イベントを一通りクリアしたら、ウィナを誘って来てみるといいだろう。



POINT 1 族長の剣を直せ!

ラングードの門前へ行くと、ウィナが待っており、話しかけるとラングードの中へ入れる。入り口でウィナに族長の剣は武器庫にあると聞かされるので、早速取りに行こう。武器庫は司令塔の1階にあるので、そこで剣を回収したら、鍛冶場へ直行するのだ。



POINT 2 ラングード族長登場!

鍛冶場で剣を打ち直したら、司令塔3階の階段の前にいるウィナのところへ行こう。すると、ラングードのことを知りたい理由について聞かれることになり、ウィナに火山島へ行きたいことを伝えると、族長のところまで案内してくれるのだ。

奥の宴会場まで案内されたときにウィナに話しかけると、族長・グレイト・グラップルが登場。マイスが打ち直した剣をグラップルに見せると、グラップルは大喜び。ここでウィナが、打ち直したのはマイスだと紹介してくれることになる。





マイスが精霊鍛冶師であることを紹介すると、グラップルはマイスに信頼を寄せてくれるのだ。



左舷甲板



司令塔・3F



右舷甲板

POINT 3 目的達成! いざ火山島へ

上機嫌になったグラップルは、剣を打ち直してくれた礼がしたいとのことで、マイスたちに望みを聞いてくる。そこで、火山島へ行きたいことを話すと、グラップルは快く引き受けてくれるのだ。

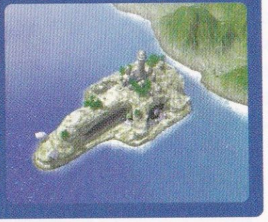
マイスたちは移動手段の船の手配について心配をするが、ウィナは一笑する。そこでグラップルがラングードの構造について説明すると、マイスたちはど肝を抜かれた。そう、このラングードこそが、移動できる船だったのだ。移動都市・ラングードは、火山島に向けて出航。あとは、目的地到着を待つだけだ。

この後、宴会を開いてくれることになるのだが、準備のため、ラングードをブラつくことになる。グラップルの放送が流れるまでいろいろな場所に行ってみよう。

宴会でもてなしを受けた後、左舷甲板のプリント倶楽部をみんなで撮れば、火山島に到着する。



長い情報収集の末、やっと目的の船にありつけたマイスたち。しかし、肝心の船は一体……。



なんとラングードが船そのものだった。街そのものが移動するその姿は、目を見張るものがある。

酔っぱらいのじいさん

グラップルと話した後、船内の乗員に話しかけてみよう。すると、どこかで見かけたじいさんが……。そう、先ほど呑み比べした爺さんは、この移動都市・ラングードの船乗員だったのだ。ラングードについて平然と話そうとしたことも、ラングードに詳しかったこともこれでうなずけるわけだ。





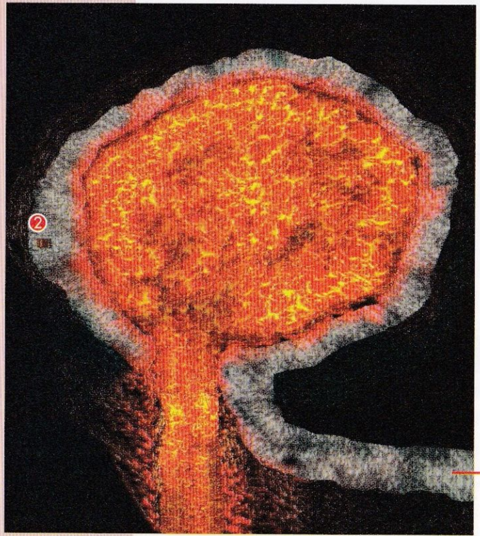
●トラッドガルド地方●

火山島・変形前

VOLCANIC ISLAND

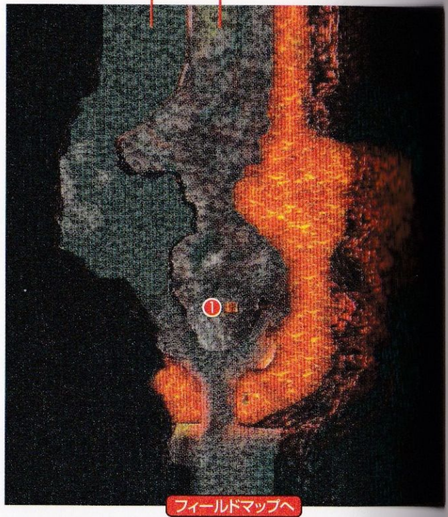
2つめの聖火台を求めてくるのがこの火山島だ。洞窟をある程度進行すると地形が変化することになるので、何も考えずに進むと迷うことになるので注意しよう。ちなみに、ここで掲載しているマップは変形前のものだ。

火山島・フロア3



火山島・フロア2





火山島・フロア1

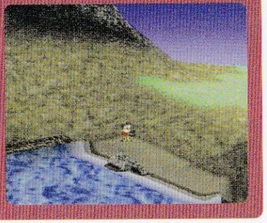
火山島	入手アイテムリスト
フロア1・❶	ワイズリング
フロア3・❷	ホノビン

POINT 1 海賊娘・ウィナが仲間入り

ついにラングードは火山島に到着。さっそく聖火台を求めて、ラングードをあとにする。ところが、出口付近に来るとウィナに引き止められ、おもしろそうだから連れていってほしい、と頼まれることになる。どうやらウィナは戦いそのものが好きなようで、マイスたちと行動していれば、強い相手とつねに戦うことができると判断したらしい。ということで、突然ウィナがパーティーに加わってくれるのだ。ムーザに匹敵するほどの腕を持っている頼もしい仲間を加え、聖火台があると思われる火山島の洞窟へ乗り込む。



前衛向きのキャラクター・ウィナが仲間入り。さっそく鍛冶場で魔法を覚えさせよう。



火山島に到着しても、ラングードは砂浜に着けられているので、いつでも中に戻れるのだ。

ウィナの魔法を覚えよう

ウィナのよろしく度が2のときに覚えられる精霊魔法・マイトガッツは、味方の攻撃力を上げる効果を持つ。ボス戦を有利に戦うためにはこの魔法を欠かすことはできない。ウィナが仲間になった時点でパーティーにいるメンバー全員に覚えさせたいところだ。ちなみに、同じよろしく度で毒を治療するポワンを覚えることができる。この魔法さえ覚えてしまえば、毒を治療するアイテムに気を使う必要はなくなるのだ。



POINT 2 地形変化のポイント

洞窟内には、岩が道をふさいで通れなくなっている場所がある。この巨大な岩は、マップ上に記載されているポイントまで進むと、その岩が転がり落ち、衝撃によってダンジョンの構造が変化する仕組みになっているのだ。地形変化による混乱を防ぐなら、早めにこのイベントを発生させてしまおう。なお、このイベントは避けて通ることはできないものだ。このイベントが発生することによって取れる宝箱も出てくることを頭に入れておこう。



道をふさいでいた巨大岩が転がり落ちることにより、ダンジョン内の地形は急激に変化する。

MONSTER DATA



【パイレーツオーク】



【溶岩魔人】



【ボンバーゴースト】

いちばん厄介な敵は、パイレーツオーク。必殺技で毒を受けることになるので、毒を治療するアイテムを多めに所持しておきたい。ワイズリングを手に入れれば、前衛に装備させることで対処できる。なお、たまに女性専用のアクセサリー・シーフリングを落とすので、ぜひ手に入れたい。戦闘に参加していなくても、誰かが装備していれば、戦闘終了時に獲得できるGGが20%増加するのだ。

溶岩魔人は、全体に効果が及ぶ必殺技を使ってくる。受けるダメージはそれほど大きくないが、攻撃によって2人以上のHPが少なくなった場合は、回復に専念しなければならない。



●トラッドガルド地方●

火山島・変形後

VOLCANIC ISLAND

こちらは、イベントによって地形が変わった火山島。障害物がなくなったことにより、行動範囲の制限が取り除かれている。変形前の知識は不要なので、新たなマップとして地形を把握しよう。

火山島・フロア3



火山島・フロア2





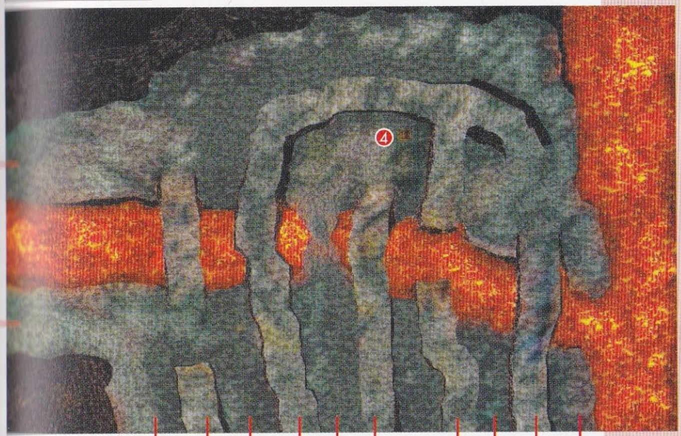
火山島・フロア1

ワイズリングを取れ!

このダンジョンで登場する敵・パイレーツオークの毒に対抗できるのが、ワイズリングだ。ダンジョン内に入ったらすぐに取りに行こう。女性専用なので、ウィナを前衛に配置し、それを装備させてしまえば、毒に悩まされることはほとんどなくなるのだ。



火山島・フロア5





火山島・フロア4

POINT 1 ラヴマイスターを助けよ!

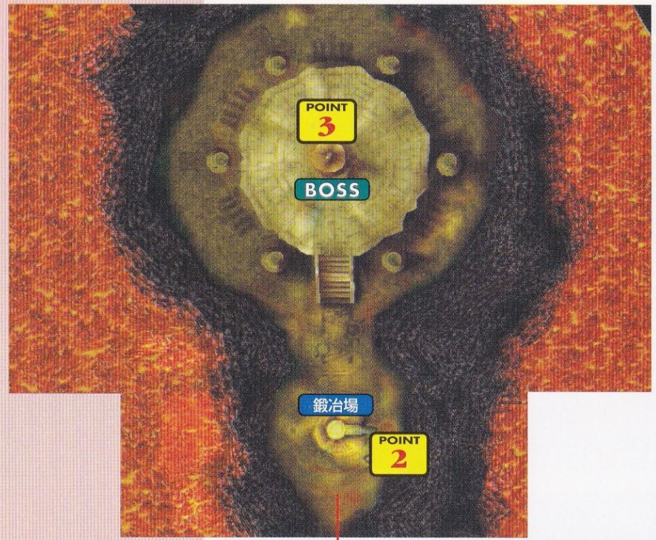
洞窟に入った直後、目についていた溶岩の中の宝箱は、岩を転がすイベントにより、開けられるようになる。その中には自称ラヴマイスター・キッスじじいが閉じこめられているのだ。宝箱を開けて助けてあげると、ボイズビーでお礼をしてくれるので、後で訪ねてみよう。

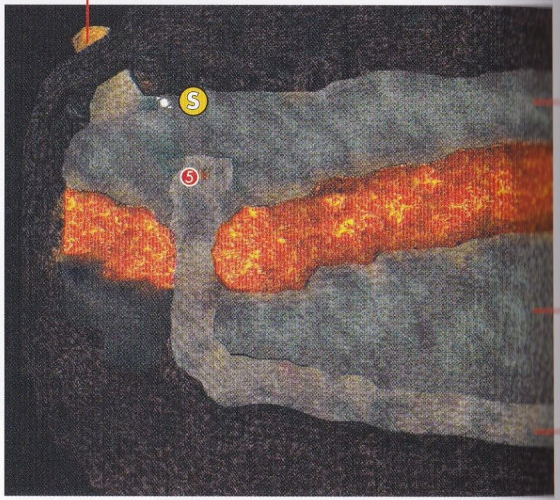


とてもファンキーなキッスじじい。老人とは思えないほどの力が満ち溢れている。

火山島 入手アイテムリスト

フロア1・❶	ワイズリング
フロア3・❷	ホノピン
フロア1・❸	キッスじじい
フロア5・❹	ラクナール





火山島

入手アイテムリスト	
フロア6・5	おしゃれなバッグ

ボス戦に適した編成

この火山島で戦うボスは、攻撃力がとても高いので、精霊力の高いソディナは欠かせない。基本的に後衛のキャラクターはサポート面を考えて決めることになるが、回復が追いつかなかった場合に備えて保険をかけておきたい。これに当てはまるのはウィナ。後衛にいる間は、応援でマイスの攻撃力を上げ、ヤジで敵の攻撃力を下げるという、効果的なサポートが可能で、マイスが戦闘不能になった場合は、肉弾戦で戦うことができる。これらのことを考慮すると、マイス、ウィナ、ソディナの順番がベストだろう。



POINT 2 鍛冶場で戦闘準備

光の洞窟と同じように、聖火台の手前には鍛冶場がある。ここで登場するボスは強敵なので、ダンジョン内でレベルが上がったなら、ここで武器を鍛えること。その後、ボス戦手前で再編成をすることになるが、そこではマイスを戦闘参加メンバーからはずせない。



てからボス戦に挑もう。

POINT 3 ダークマイスター登場

洞窟の奥にある聖火台にたどり着き、異次元の聖火台へ移動するマイスたち。聖火の炎を目の前にして、安心していたところに、黒い軍団に連れ去られていたシュミットが現れる。しかし、悲しいことに、この再開は兄弟弟子としてのものではなかった。シュミットはメデウス皇帝の配下、ダークマイスターとして、すなわちマイスの敵として目の前に現れたのだ。そして、完全に闇に染まったダークマイスターは、聖火の炎を己の剣に封じ込めてしまった。聖火の炎を取り返すため、マイスはかつての兄弟子に挑む。



闇の鍛冶師のパートナー・ジェラとともに、マイスの敵として現れたダークマイスター。



闇の力を手に入れることにより、聖火の炎を己の剣に封じ込める術を覚えた。

POINT 4 持ち去られた聖火の炎

なんとかダークマイスターたちを撃退したものの、聖火の炎は持ち去られてしまった。マイスはダークマイスターが余力を残して戦っていたことを感じ、力の差に愕然。しかし、そのことで落ち込んでいる暇はなく、マイスたちは次の聖火台を求め、火山島をあとにするのだった。



善戦と思われた戦いは、ダークマイスターの捨てゼリフによってかき消されてしまった。

ジェラの行動

ダークマイスター戦で後衛を務めるジェラ。彼女は直接攻撃はしてこないものの、補助魔法でダークマイスターを全面的にサポートしている。特に応援は、ダークマイスターのクリティカル率を上昇させるのでとても厄介。物理攻撃に対し、ウォールバリアを使いたいところだ。ちなみに、ダークマイスターさえ倒してしまえば、ジェラが残ったままでも戦闘終了となるので、無理に彼女のサポートを阻止する必要はない。



BOSS ヤジを発動するまで、後衛は待機

戦闘開始と同時にウォールバリアとマイトガッツが使えるならすぐに使用すること。基本的にマイスは攻撃、HPが少なくなったら防御しよう。後衛は、ヤジが出るまで待機し、ダークマイスターの攻撃力を下げる。その後は、マイスにラクナを使い、マイスがある程度ダメージを受けたら発動させる。ダークマイスターの攻撃で注意するのはやはり必殺技。HPを減らされつつ、EPを吸収される。防御でHPの減少を少しでも防ごう。ジェラは全体に効果が及ぶ沈黙魔法を使用するので、ペーラそうを用意しておきたい。







NAME	HP	特殊攻撃
ダークマイスター	380	EP吸収
ジェラ	???	防御力ダウン、沈黙



●トラッドガルド地方●

ラングード

RANGUDO

火山島に向かったものの、聖火の炎は闇に心を染めたシュミット＝ザ＝マイスターに持ち去られてしまった。結局、マイスたちはラングードに戻り次の聖火台を探すことを考えるのだった。



五武王・ボルト

ラングードを襲撃してくるのは、黒い軍団の五武王・ボルト。かなり体格が良く、パワーは他に類を見ないほど。あまり考えることは苦手なキャラクターだが、見かけに寄らず寛大な心を持っている。部下の女性士官が飲み物を運ぶ途中でコップをひっくり返しても、失敗は誰にでもあること、と部下の責任は問わなかった。しかし寛大な処置を喜んだ女性士官が、「品行方正で才色兼備な方」と誉めると、その言葉を理解できないボルトはキレてしまい爆発。爆発したボルトの破片に巻き込まれ、周りの士官たちが一掃されてしまった話はあまりにも有名である。また、キレてしまうと、そのときのことは忘れてしまうらしい。

POINT 1 ボルト艦隊の襲撃

ラングードにもどり、グラップルに話しかけると、轟音とともにボルトの艦隊が襲撃してくる。マイスたちは迎撃のために甲板へ出ることにする。ここで、シュバルツ兵団リーダーと3回戦うが、HPの回復さえ怠らなければ、負けるどころか、苦戦することもない。



POINT 2 ラングードの切り札

いくら倒してもキリがないボルト軍の攻撃。それに業を煮やしたグラップルは、ラングードの切り札・精霊砲で一気にけりをつけようとする。しかし精霊砲は、動力室の巫女たちが召喚した竜の精霊を敵に向けて解き放つ兵器で、発射までに時間がかかる。また、動力室を破壊されてしまうと、ラングードは機能を失ってしまうので、マイスたちは動力室の守りに着くこととなった。そして、ラングード占領のためにあらわれた五武王・ボルトを動力室で迎え撃つ。





精霊砲の準備の間、動力室で巫女たちを守りながら、襲撃軍の大将である五武王のボルトと戦闘することになる。

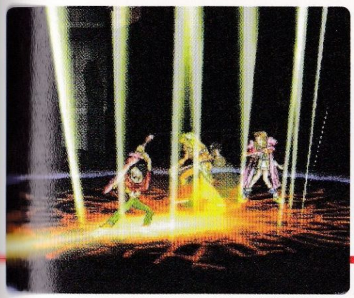
POINT 3 精霊砲発射！ しかし……

ボルトとの戦闘に勝利した後、グラップルの号令とともに精霊砲が発射され、敵の船団を一掃。一方、負傷したボルトは思考に異常が生じ、自ら難しい言葉を連発して爆発してしまう。その爆発によりの制御装置は破壊されてしまい、ラングードは暴走。そして、シュアール高原に流れつく。結局、聖火台を探す前に、マイスたちはグラップルの頼みを聞き入れて、動力室を修理できる機械鍛冶師を探すため、新たな旅に出る。



ついに放たれた精霊砲。ボルトの艦隊はこれにより一掃される。しかし、ボルトの爆発により、ラングードは暴走する。

BOSS 基本戦法を忠実に行おう





NAME	ボルト
HP	420
特殊攻撃	回避率低下

基本的にシュミット戦で行った戦術で戦えばオーケー。戦闘序盤は防御していることが多く、ある程度ダメージを与えると必殺技を連発してくる。精霊獣や必殺技は、ボルトが防御を解いてから使おう。ボルトの必殺技には単体攻撃と全体攻撃があり、特に全体攻撃は強力でHPの少ないソディナには注意したい。また全体攻撃の必殺技をくらうと、回避率が下がってしまう。見事倒すと、パールのネックレスが手に入る。

動力室へ行く前に……

五武王と言うだけに、ボルトはかなりの強さを持っている。もしも前の戦いでHPなどを消耗しているようなら、動力室へ行く前にHOTELへ寄ろう。動力室へいくときはキーフリーの状態になるので、どこにでも行くことができるのだ。しかし、この緊急事態に宿泊できるとは……。



がんばれムーザ！

機械鍛冶師を探すようグラップルに依頼されたマイスたち。依頼されると同時に、ウィナにいいダンナをつれてくるよう言われる。ウィナに気があるムーザがグラップルに何かを言いかけるが、まるで相手にされない。ささやかな想いを貫き、がんばれムーザ!





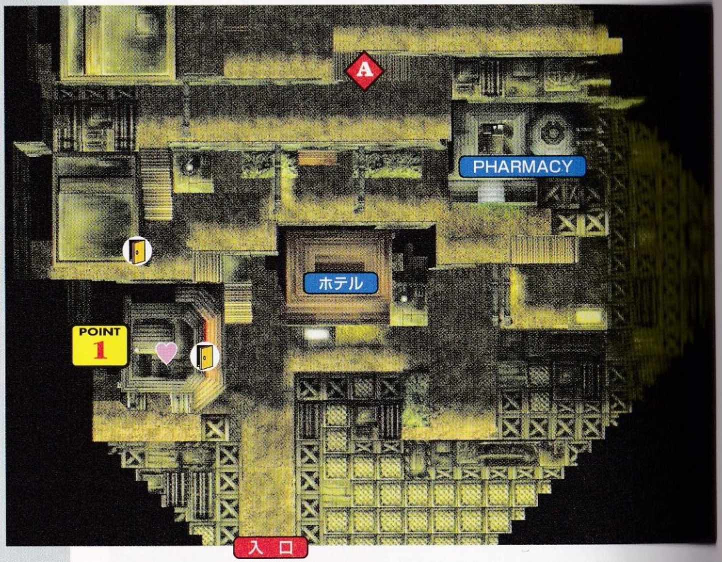
●ジェアール高原●

マウントハンド

MOUNT HAND

マウントハンドは、ウェイノ、トキーオ、シナガー、ブクロー、ジュークの各ポイントから入れる、列車と街が融合した都市。マイスたちは、ラングードが打ち上げられたウェイノポイントから乗車することになる。

マウントハンド・フロア1



PHARMACY

	アイテム
ラクナそう	10GG
ラクナール	100GG
ボワズンそう	8GG
ボワーズン	40GG
ベーラそう	32GG
デバーン	800GG
マンドラそう	50GG
マンドールA	800GG
ワイズリング	1200GG
ワーブン	100GG

POINT 1 機械鍛冶師・マリオンの噂

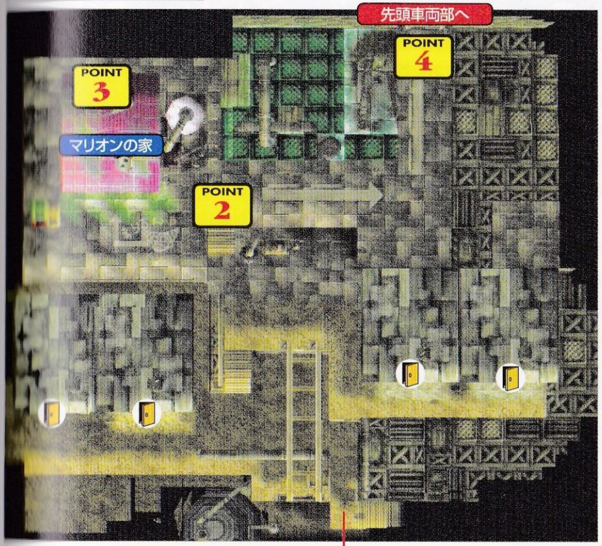
ジェアール高原に打ち上げられたマイスたちは、近くのウェイノポイントから、マウントハンドに乗車した。酒場で情報を集めたところ、マウントハンドには腕の良い鍛冶師がたくさんいるとのことで、マイスたちはさっそく探すことにした。しかし、どこを訪ねてもラングードの動力室を直せるほどの鍛冶師はおらず、マイスたちは、巷で噂されている機械鍛冶師・マリオンに望みを託すのだった。

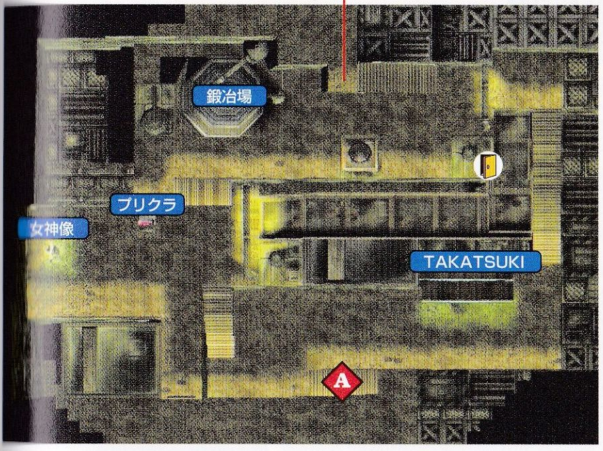




物なら、ラングードの動力室も直せるとのことだ。

マウントハンド・フロア3





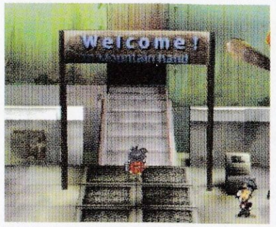
マウントハンド・フロア2

TAKATSUKI

	プレゼントアイテム
カチューシャ	800GG
てつアレイ	1800GG
ラベンダーのポプリ	1200GG
じゅんぱくのリボン	1200GG
かみセッケン	300GG

マウントハンドとは？

マウントハンドは、街として機能している列車の名前。この列車に乗ることで、離れた5つの駅を短時間で移動することがことが可能となる。これらの区間は、ワールドマップを歩いて移動することもできるが、所要時間はとてつもないものとなる。しかも、これだけ便利な乗り物でありながらも、運賃を取らない気前の良さ。これは大いに利用するべきだろう。



各ポイントのショップ

マウントハンドが循環している各ポイントは、街として最低限の機能を備えている。ここで、各ポイントのショップリストを掲載しよう。

WEINO

アイテム	
ラクナール	100GG
ボワーズン	40GG
マンドラそう	50GG
マンドールA	800GG
マイティバイブル	100GG
ホラーバイブル	150GG
ホノピン	200GG
ピカール	200GG

TOKIO

プレゼントアイテム	
ピンクのマニキュア	920GG
ぎんのチョーカー	3500GG
ぬののきんちゃく	890GG
しろめのファンデ	1500GG
きいろのハンカチ	800GG
あかいマニキュア	900GG

SINAGA

アイテム	
ラクナール	100GG
ボワーズン	40GG
マンドラそう	50GG
マンドールA	800GG
パワーブレス	2600GG

JUKE

アイテム	
ラクナール	100GG
ボワーズン	40GG
マンドラそう	50GG
マンドールA	800GG
ヒュダーン	200GG
ジオマス	200GG
ウイリーブレス	600GG

BUKURO

プレゼントアイテム	
ブルーのマスカラ	1200GG
せんがんセット	1100GG
おそうじセット	1450GG
バスエッセンス	2200GG
きぬのきんちゃく	5800GG
モモのけしょうすい	1250GG

POINT 2 愛の探求者・バンディガー

すばらしい腕を持つ機械鍛冶師・マリオン。その人物に会うには、やはり直接家を訪ねるのがいちばん。幸い、マリオンはこのマウントハンドに住んでいるので、まずはそこに向かおう。すると、マリオンの家の前で、自称愛の探求者・バンディガーが登場する。なにやら「真実の愛」を探し続けているとか。自分のことを「ミーは……」などと英語混じりで話してかっこをつけているわりに、傘と風呂敷をもっていて、何か勘違いしてるようなところがある。今後のイベントにどのようにかかわってくのだろうか。





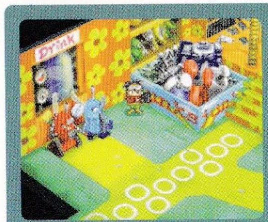
出会い頭にマイスたちとぶつかるなり、なにかくれとのこと。彼はいったい何者？

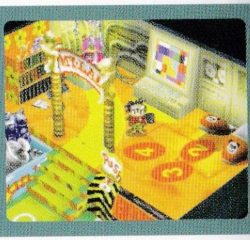
POINT 3 盗まれたAIトラップ発生装置

バンディガーと遭遇したあと、マリオンの家を訪れたマイスたち。さっそく中に入ってみると、何やら女の子があわてているようす。どうやら「AIトラップ発生装置」と呼ばれる発明品が、何者かに盗まれてしまったらしい。話を聞いてみようと、訪ねてみたものの、マイスの話も聞かずに出ていってしまう。落ち着きのない行動を見るかぎり凄腕の機械鍛冶師には見えないが、どうやら、彼女が巷でも有名なマリオンだと思われる。部屋の中にある探知機を使って、装置を盗んだ犯人の所在はわかったようで、マイスたちもさっそくマリオンの後を追って、先頭車両の工場部に向かうことにした。



落ち着きのない女の子。彼女こそが、巷でも有名な機械鍛冶師。とてもそのように見えないが……。





[illegible]つが盗まれたらしい。そういえばさっき怪しいヤツが……。

POINT 4 起動されたトラップ装置

先頭車両工場部でなんとか追いついたマイスたちは、マリオンと、さきほど遭遇した自称愛の探求者・バンディガーが何かを言い争っていることに気づく。出会ったときからウサンくささは感じられたが、やはり「AIトラップ発生装置」を盗んだのはバンディガーのようだ。バンディガーは装置に貴重な何かがある、と判断し、装置を返そうともしない。マリオンは装置を起動させてはならないと、バンディガーに説明するが、必死の説得もむなしく終わり、バンディガーは、ためらいもなく装置のスイッチを入れて、再び逃亡してしまった。





マリオンの説得もむなしく終わり、バンディガーはためらいもなくトラップ装置を起動させ、先頭車両の奥へ逃げていく。

POINT 5 いざ、先頭車両へ

AIトラップ発生装置が起動してしまったことに焦るマリオン。マイスたちは、マリオンに故障したラングードのことを話してみた。マリオンの説明によると、装置とラングードの動力室の原動力は同じになっているので、直すことはそれほど難しくないようだ。しかし、マリオンにとっては盗まれた装置のことで頭がいっぱい。そこでマイスたちは、ラングードを直してもらう代わりに、装置を取り返してあげることを約束する。それを聞いたマリオンは大喜び。さっそく、装置を取り返すために、トラップだらけのダンジョンと化してしまった先頭車両へ向かうことになった。



装置とラングードの動力室が、星のかけらの力で動いていることがウィナの発言により明らかになる。



装置によりトラップが起動されてしまった先頭車両へ、バンディガーを追いかけることになる。

先頭車両の下見

マウントハンドの先頭車両は、トラップ装置が起動されるとダンジョンとなってしまうが、マリオンに会う前に行けば装置は働いていないし、敵も出現しないのだ。バンディガーを追いかけることになる前に、下見をしてダンジョンの全貌を把握し、宝箱を回収しておくのもいいかも知れない。ちなみに、マリオンとバンディガーを追いかけることになっても女の子とデートをすることはできるので安心してほしい。





●ジェアール高原●

先頭車両工場部

MOUNT HAND

マリオンとともにバンディガーを追うために挑む先頭車両工場部は、「A トラップ発生装置」のため、罠だらけになっている。ところどころで謎解き要素が入っているので、そのへんは十分に心得てほしい。

長旅に備えよう

このダンジョンは謎解き要素が多いため、敵との戦闘をたくさんこなす必要がある。戦闘を繰り返すうちに、HPが足りなくなることは目に見えていること。いきなりダンジョンの奥へ進もうとせず、一度アイテムショップで、マンドラそうなどを買い込んでおくといいだろう。

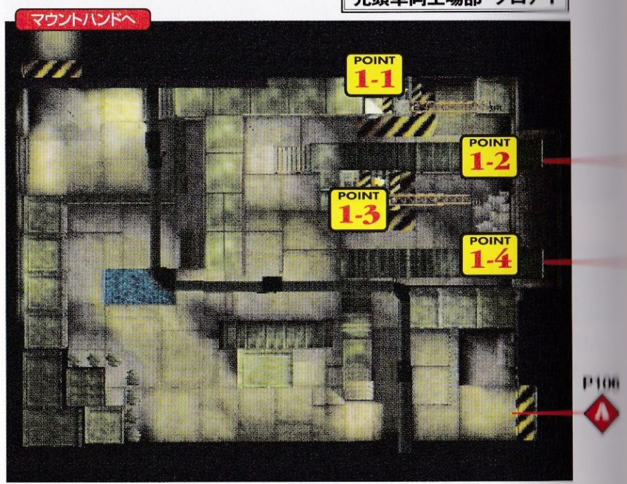


先頭車両工場部

入手アイテムリスト

フロア2・❶	ラクナール

先頭車両工場部・フロア1



MONSTER DATA

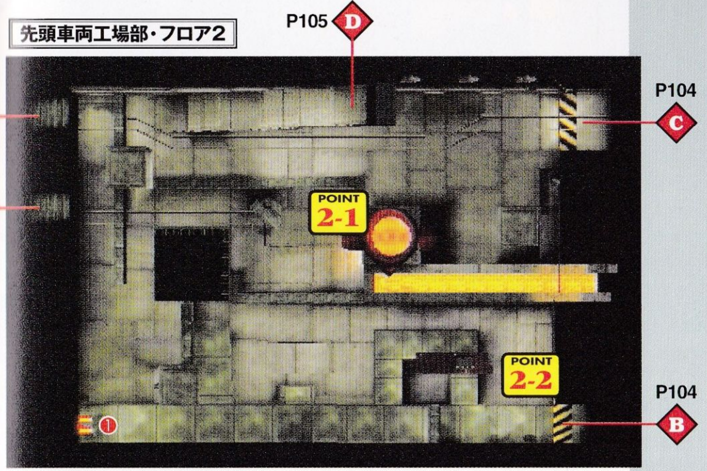

［マリオンロボ］


［ダマシー］

このダンジョン内に登場する敵は、マリオンロボとダマシーだけ。しかも、ダマシーが出現する確率はとても低いので、基本的にはマリオンロボのことだけを考えていればいいだろう。

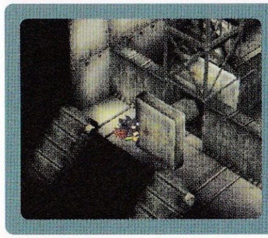
マリオンロボはマリオンが発明した警備ロボット。天才鍛冶師のマリオンが作ったものだけあり、性能はかなりいい。いちばん目立つのは素早さ。パーティー内でいちばん素早いと思われるマイスとソディナを持ってしても、先制攻撃を仕掛けることはできないので、必殺技を防御で防ぐ戦略を取ると連続で攻撃されることになる。余計なことは考えず、ひたすら攻撃するようにしよう。

先頭車両工場部・フロア2



POINT 1 クレーンを操作せよ!

最初のフロアは、1-4のベルトコンベアーを使って次のフロアに移動することになる。設置されているものにそのまま乗っても元に戻されるだけなので、まずは、1-1にあるクレーンのスイッチをオンにして、1-2のベルトコンベアーに乗ろう。すると、クレーンで捕まれて、1-3に運ばれることになるので、今度はここのスイッチをオフに切り替えるのだ。これにより、1-4のベルトコンベアーで作動していたクレーンを止めることができ、乗れば邪魔をされずに次のフロアへ行けるのだ。





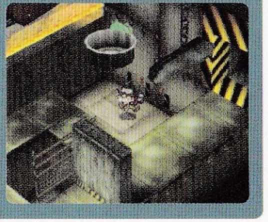
1-4のコンベアーから次のフロアへ行くと通路の壁に飛ばされ、元のフロアに戻されてしまう。スイッチは、必ず切り替えよう。

POINT 2 2つのレバーで道を開け!

フロア2では、Bを抜けて次のフロアに行くことになる。しかし、進むためには、2箇所のレバーを操作する必要がある。1つめは2-1にあるレバー。これを動かすと、2-2への道を塞いでいた壁が取り除かれる。そのあとは2-2にあるレバーを左から順に下、上、上と動かそう。これにより、Bへの道を閉ざしていた鉄骨が取り除かれるのだ。ただし、通路を戻る際に、マリオンが製作したロボットが現れ、ミニゲームをプレイすることになる。とはいっても、勝敗が何かに影響を与えることはないので安心してほしい



最初に操作するのは1本のレバー。これを動かすと、通路の壁が取り除かれる。

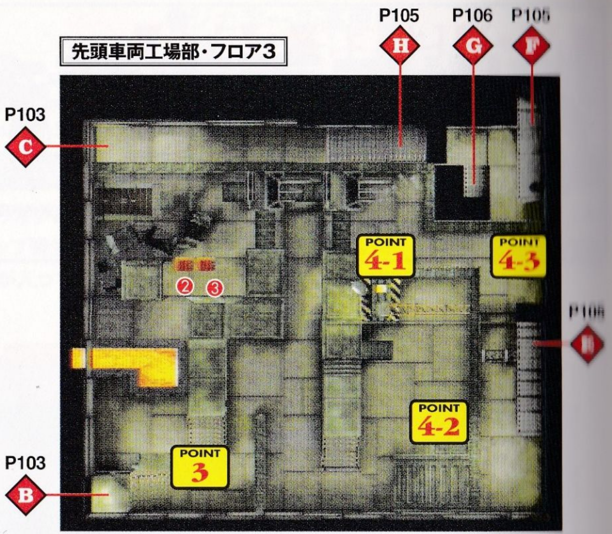


鉄骨が取り除かれると同時に上からタライが……。不意を突かれたマイスはこれに直撃。

マリオンロボでホイ

マリオンのロボットと勝負するミニゲームは、「マリオンロボでホイ」という、いわばあっち向いてホイのじゃんけんゲーム。基本ルールはまったく同じだが、「あっち向いて……」のときに考える時間が与えられる。時間内に決定できなかった場合は、負けとなる。勝負は3本先に取ったほうが勝者となる。





POINT 3 風に吹かれるバンディガー

POINT3で、ようやくバンディガーに追いつくことができる。マイスたちは盗賊・バンディガーを追いつめて取り囲む。しかし、バンディガーは焦りを感じるどころか、盗賊呼ばわりされたことに怒りを感じ突如講釈をたれる。そして、再び装置のスイッチをオン。ハンマーのトラップが起動し、バンディガーに見事ヒット。自爆してめでたしめでたし……と思ったら、薄くなった体は風に吹かれて飛んでいってしまい、再び追跡が始まる。



人の物を盗みながらも、自分が盗賊であることを否定する。自分はあくまで、美の探求者なのだと言う。

POINT 4 ベルトコンベアー大爆発

再びバンディガーを追跡するにあたり、今度は、4-1のクレーンを動かすために、4-2にある動力部のブレーカーをオンに入れる。そして4-1でクレーンのスイッチをオン。すると、クレーンでベルトコンベアーに運ばれ、マイスが乗っている状態でベルトコンベアーは大爆発。これにより、4-3に移動できるようになる。





Eへ向かう途中は、鉄骨で通路が塞がれているが、4-3にあるレバーの真ん中を上に上げれば通れるようになる。この後……。

ウハウハなポスター

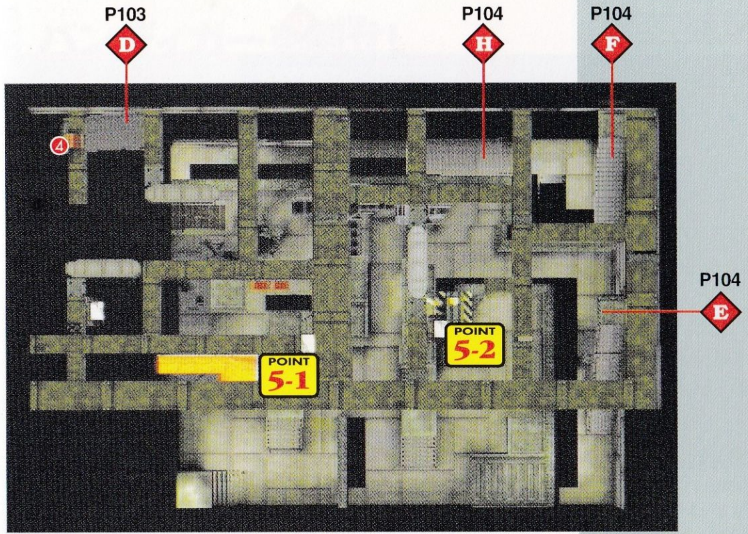
バンディガーを再び追いかけるとき、動力部へ向かうことになるのだが、この途中にはマイス用のトラップが存在する。それがウハウハなポスターだ。マイスはこれを見つけ、ポスターに飛びつく。しかし、突如壁が回転し、壁に激突。ポスターは壁に埋もれてしまう。



マリオンを褒めよう

通路をふさいでいる壁を取り除いた後は、マイスがトラップに対する感想を述べる選択肢が現れる。ここで、マリオンを褒めてあげれば、マリオンからマンドールAをもらうことができるのだ。





先頭車両工場部・フロア4

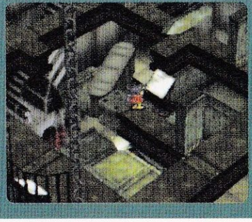
POINT 5 計器板で橋を掛けよう

フロア4は、計器板のスイッチを切り替えることによって床を移動させることができる。宝箱や階段への道は、これを操作しなければたどり着けない。クリアへの道はFの階段。ここへ向かう場合は、5-1を操作してDの階段を下り、その後Hから出てきたら、5-2のスイッチを押すこと。これによって、Fの階段への道が完成する。




Dへの道を開くために5-1の計器板を操作。Dからは一本道となっているので最終的にはHから出てくる。




Hに出てきたら5-2の計器板を操作し、Fの階段へ行けるように床を動かそう。ここを下ればあとは一本道で移動するだけ。

先頭車両工場部

入手アイテムリスト

フロア3・2	ベーラそう
フロア3・3	ラクナール
フロア4・4	ピカール

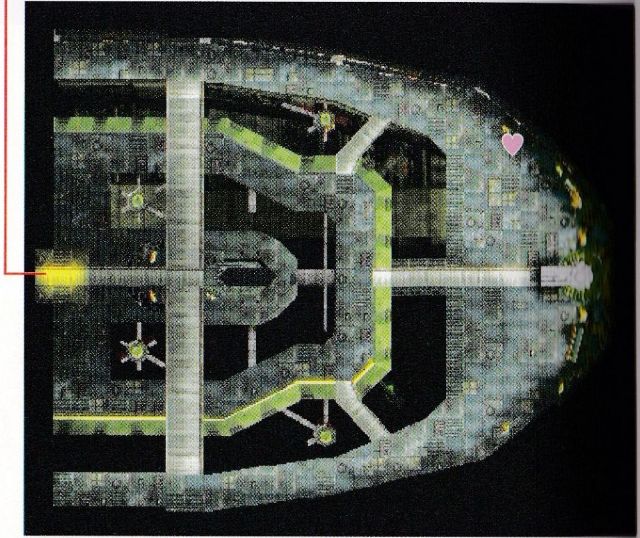
フロアの移動

計器板を操作してからは、いくつものフロアを行き来することになる。マップを見ると混乱しやすいので、ここでは、DはHへ、Fはボスイベントへつながっている。と覚えるといいだろう。

先頭車両工場部・フロア5



先頭車両工場部・フロア6



先頭車両工場部

入手アイテムリスト

フロア5・5	マンドラそう

POINT 6 先頭車両の最終トラップ

先頭車両の奥まであと少し、というところで、トラップによって閉じこめられてしまう。しかし、このトラップは完全にマリオンのお遊びと思われるもの。床が激しく動き、もてあそばれた後は、きちんと解放される。これまでに苦労を重ねてきたが、これが最後のトラップとなっている。



[illegible]ろな表情が見られる。中にはなぜか喜ぶ表情が……

POINT 7 バンディガーを倒せ!

セーブダマシーを通過した後は、再びバンディガーに追いつくことになる。どうやら、バンディガーは「AIトラップ発生装置」の使い方は、ほとんど覚えてしまったらしい。さっそく装置を操作し、床から鉄格子が出現。これにより、マイスたちは閉じこめられてしまった。しかし、装置でとどめを刺そうとしたバンディガーは、誤操作により、自分が感電してしまう。その衝撃で装置はバンディガーの手を離れ、マリオンの手に行き渡った。鉄格子から脱出し、これよりマイスたちの反撃が始まる。





マイスたちを鉄格子に閉じこめ、そのまま逃げようとするが、偶然から装置を取り返し、バンディガー戦に突入。

POINT 8 バンディガーの遠吠え

戦闘によりぼろぼろにされたバンディガーだが、あくまで自分の負けは認めていないようす。それどころか、「今日のところは許してやるぜ　ベイビー」と大口を叩くありさま。そして、バンディガーの代名詞とも言える「この世に、真実の愛はあるのかい?」とのセリフを残し、一目散に逃げていく。その行動にア然としていたマイスたちは、逃げるバンディガーを眺めることしかできなかった。結局、彼は何者だったのだろう……。



自分がどんな状況に陥ってもキメセリフを忘れないバンディガー。ある意味では、自分の信念を貫いている?

必殺技の使いどころ

バンディガーは、精霊獣や必殺技を使用すると、愛用の傘でその攻撃を防御してくる。基本的に、これらの攻撃で大きなダメージは見込めないので、これらの攻撃は、回復を行うときに使うといいだろう。HPが低くなったときに必殺技を使えば、バンディガーが防御態勢を取るので、後衛がHPを回復するための時間を稼げるわけだ。これを考えると、必殺技の回数だけピンチをしのぐことができることになる。



BOSS

防御力をできるだけ上げよう





NAME	バンディガー
HP	590
特殊攻撃	バンディガースピン

バンディガーの攻撃は、通常攻撃と必殺技だけなのでダークマイスターとジェラよりは戦いやすい相手である。戦闘開始後は、ウォールバリアとマイトガッツで攻撃力と防御力を上げたいところ。必殺技であるバンディガースピンは、大きなダメージを受けることになるので、確実に防御すること。基本的に攻撃力の高い相手なので、前衛の防御力を上げ、後衛のキャラクターは、ラクナをいつでも発動できる状態にしておくといいだろう。

●ジェアール高原●

マウントハンド

MOUNT HAND



バンディガーから「AIトラップ発生装置」を取り戻し、マリオンとの約束は果たされた。あとは、マイスたちの目的。長い道のりだったが、やっとの思いで見つけた機械鍛冶師にラングードを直してもらえば達成される。

最低限必要な魔法

トキーオポイントが閉鎖されたあとは、一度鍛冶やデートで精霊魔法を取りそろえるといいだろう。ここに来るまでに、ソディナのよろしく度が4のときに覚える回復魔法・ラクデルを覚えていない場合は、ここで覚えるべきだ。また、ウィナのよろしく度が4のときに覚えられる全体攻撃魔法のホノバースもほしいところだ。

もしすべての魔法を覚えたいのならば武器レベルを上げるだけになる。その場合は、回復アイテム・ラクナールを買い込むことを進める。バンディガーとの戦いで理解できたことだと思うが、このあたりにくると、ラクナだけではピンチを脱出するのは厳しくなってくるからだ。



POINT 1 ラングード修理の依頼

バンディガーからトラップ装置を取り戻したマイスたちは、さっそくマリオンにラングードの修理を依頼した。ソディナが「ラングードを修理できる機械鍛冶師は、マリオンさんしかいないのです」と頼み込むと、マリオンはすっかり舞い上がり、快く引き受けてくれた。



POINT 2 トキーオポイント閉鎖

ラングードへ向かう前に、マイスたちは一度マリオンの部屋に向かうこととなった。そして、工場部を抜けたあたりでマウントハンド内に放送が流れる。どうやら、トキーオポイントが何者かに占拠され、閉鎖してしまったらしい。この閉鎖により、次の停車駅が突如シナガーポイントに切り替わった。この放送を聞いたマイスたちは、謎の軍団について考えてみる。このとき、マリオンが最近のできごとについて思い出す。マリオンいわく、ごく最近に、トキーオポイントの近くにあった「ワノ国」という島国が黒い軍団に襲われて、壊滅してしまったらしい。





POINT 3 聖火台はワノ国にあり

ムーザの話によると、ワノ国は独自の文明を持った国で、その中でも「カタナ」と呼ばれる武器は、その細身からは考えられない破壊力を持っているらしい。そして、それを使用する「サムライ」と呼ばれる者たちは、礼節をわきまえた勇敢な兵士だそうだ。この話を聞いたマイスは「カタナ」という武器から聖火台を連想した。黒い軍団よりも先に聖火台を探すため、ラングードの修理はマリオンに一任。次の停車駅・シナガーポイントからトキーオポイントを目指すことにした。



黒い軍団がトキーオポイントを閉鎖している＝聖火台が見つかっていないと、判断できる。



ラングードまでともに行動する予定だったが急遽変更。ラングードの修理はマリオンに一任。

POINT 4 ダークマイスターの過去

マイスたちがトキーオポイントを目指すことを決めたとき、ダークマイスターは、ダークサイドの力と聖火の炎によってつくり出されし剣を手に取り、聖火の炎の力に感動を覚えていた。しかし、ダークマイスター自身は純粋に強い剣を追求することを考え、さらなる精霊の力を欲した。そこで、ソディナの精霊力を利用することを企むのだった。しかし、パートナーであるジェラは、なぜ自分ではダメなのか、と問うが、ダークマイスターはジェラを人形呼ばわりして罵倒する。ジェラはショックを受けるものの、過去にダークサイドがライトサイドに滅ぼされたとき、ダークマイスターの父がライトサイドに殺されていたことを知るものとして、同情を覚えていた。おそらく、このことがダークマイスターとして生きるきっかけを作ったのだろう。



闇と聖火の力に感動を覚えるダークマイスター。さらなる力を手に入れることを考え、ソディナを利用しようとする。





知られざるダークマイスターの暗い過去をメデウス皇帝陛下から聞かされているジェラは、罵倒されてもなお、忠誠を誓う。

これまでを振り返ろう

マウントハンドの先頭車両をクリアしたら、一度これまでに通ってきた街を見てみよう。すでに見た人もいると思われるが、各街にプリント倶楽部が設置されているのだ。マウントハンドのアイテムショップにはワープアイテム「ワープン」があるので、移動には困らない。これまでの街がどのように変化したか見ておくといいだろう。意外な発見があるかもしれない。







●ジェアール高原●

8章イベント紹介

他界したジャービルが言ったように、マイスたちは聖火台によって導かれていた。神秘の力を持つ、異次元の聖火の炎。この力を巡って、黒い軍団との闘いが本格的に始まろうとしていた。

ソウシの性格

キョウカが仲裁に入った後、謝罪もそこそこに、ソウシはソディナを口説こうとする。この手の早さといい性格といい、ナンパ者としてマイスのいいライバルになりそうだ。



POINT 1 マホロバ兄妹登場

シナガーポイントに到着したマイスたちは、黒い刀を持ったサムライに襲われている女の子を助ける。その後、勘違いした女の子の兄とまで戦うことに……。その兄妹がソウシとキョウカである。その場はキョウカに止められ、ソウシは立ち去っていく。キョウカたちは、黒い軍団に捕らわれたソウシの師匠・カノウハを助けるために旅をしているそうだ。カタナマイスターと呼ばれるカノウハに会えば聖火台の場所がわかるかもしれない、と思ったマイスたちは、キョウカの案内でリキュウを目指す。



[illegible]



トキーオポイントからキョウカに船を漕いでもらって、マイスたちはリキュウに向かう。

カノウハの本性

マイスたちが庵を出ると、女の子に囲まれてウハウハなカノウハの声が聞こえてくる。むかし、マイスの祖父と、どちらが多く女の子と友達になれるかということでライバルだったらしい。ソディナとキョウカが心配だが、ムーザに後押しされて出発するマイスだった。



POINT 2 カノウハの庵

庵のカノウハと念願の面会を果たす。マイスが自己紹介をすると、マイスの祖父とジャービルの二人をカノウハは知っていた。カノウハはマイスの精霊鍛冶師としての実力を試すため、ソウシの愛刀・陰陽丸を打ち直すように言い、できあがった刀をキョウカに預ける。カノウハの話によると、ワノ国は、聖火台の炎を黒い軍団から守るために滅んでしまったそうだ。すでに聖火の炎がひとつ奪わた事を告げると、カノウハに聖火台は庵の裏山にあると教えられる。さっそく出発しようとするマイスたちだが、カノウハの希望でソディナとキョウカは庵に残ることになる。





[illegible]らしい。ジャービルと会ったのはなんと40年前。師匠はいったい何歳なのだろうか?

POINT 3 リキュウの裏山

リキュウの裏山の聖火台にたどり着くと、後をつけてきたラチェットがソウシを連れて登場する。しかし、ラチェットは他に目的があるようで、黒い刀の影響で意識が正常でないソウシにマイスたちを襲わせて、早々に去っていってしまう。そしてソウシは襲いかかってくるが、愛刀・陰陽丸をもって現れたキョウカの手によって正気を取り戻し、聖火の炎の力を手に入れることに成功する。





どことなく憎めない存在のラチェットがソウシを連れて登場。はたしてその実力はいかなるものだろうか。

POINT 4 ソウシの仲間入り

庵に到着すると、カノウハが倒れていた。連れ去られたソディナを心配し、船着き場に急げというが、ソディナは飛行艇で連れ去られてしまった。カノウハ、ソウシ、キョウカが駆けつけ、責任を感じたソウシは、マイスたちとともに、ソディナを救出する決意を固める。



飛行艇で連れ去られてしまうソディナ。ラチェットの目的がこのときになって判明する。

POINT 5 ソディナを助け出せ

船着き場の階段を上ると、謎の女性がさきほどの飛行艇はクラウドマンタに向かったと教えてくれ、飛行艇まで貸してくれると申し出る。知らない人にそこまで世話を焼いてくれる謎の女性を不思議に思うマイスだが、申し出を断れるわけもなく、ソディナの後を追うのであった。

クラウドマンタに乗り込んだマイスたちを待っていたのは、ダークマイスターだった。ソディナを助けるために再び彼と剣を交えることになる。そして、勝利したかと思うと、マイスたちに目的は果たしたと不敵なセリフを残しながら去っていく。



突然の申し出にとまどうマイスだが、考えているヒマはない。ソディナを追いかけよう。



ソディナを取り戻すためにダークマイスターと戦う。兄弟子との2度目の対決だ。

キョウカとカノウハ

ソウシが仲間入りしたあと再びトキーオポイントに戻ってくると、カノウハたっての願いでボイズビーに向かうことになり、キョウカとカノウハと別れることに。



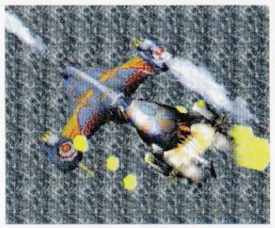
謎の女性

マイスたちに飛行艇を貸してくれた謎の女性。セリフと声で判断すれば容易に正体はわかるだろう。彼女の愛する人への思いがこのような行動としてあらわれたのだろう。



飛行船・クラウドマンタ

謎の女性に借りた飛行艇でクラウドマンタを追いかける際、敵の砲撃により墜落しそうになるが、なんとか乗り込むことに成功する。





●ジェアール高原●

9章イベント紹介

帝国の魔の手は空中浮遊都市シャランにも伸びていた。帝国と共謀しているラバンティスと戦うその一方では、五武王の一人であるワイヤーにより、マウントハンドまでもその支配下に置かれようとしていた。

POINT 1 カイリーンの企み

ソディナを助け出したマイスたちは、クラウドマンタで空中浮遊都市シャランにたどり着いた。町に入るとハトーバで会ったカイリーンがコインクレ区に来てほしいと言い残して去っていく。コインクレ区に続く階段を降りるとカイリーンの家に招待される。そして、シャランの商人はラバンティスによってあくどい商売を始めるようになってしまい、このままでは帝国に支配されてしまうとの相談を受ける。その後、カイリーンの家にマイスたちは宿泊するが、目が覚めたときには、カイリーンの姿は荷物と全財産とともに消えていた。







POINT 2 カイリーンを説得しよう

フゴージャ区でカイリーンに荷物を返してもらおうと話しかけるが、過去の経験からか、最初は話も聞いてもらえず相手にもされないが、熱心に話をすることにより、荷物を返してくれることになる。しかしこれは、マイスたちを信用したわけではなく、ラバンティスを倒してほしいがための行動だった。



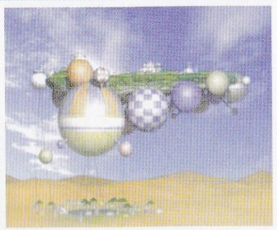
バケツ丼

カイリーンを探しに外へ出るとバンディガーが何かくれと話しかけてくるが、荷物を盗まれてしまったマイスたちは何も持っていない。疑うバンディガーだったが、先ほど食べたすてきなディナー・バケツ丼のせいでお腹をこわし、トイレを探すため走り去ってしまう。



シャラン

空中浮遊都市シャランは、お金持ちが住み、多くの商店が並ぶフゴージャ区と、貧しい人たちが住むコインクレ区に分かれている。現在ラバンティスの館となっている建物は、昔カイリーンの家だったようである。そのようないきさつからカイリーンはラバンティスを憎んでいるようだ。



POINT 3 対決！ラバンティス

館に入ると、カイリーンがラバンティスの部下に捕まり、部屋に連れて行かれるところを目撃する。カイリーン救出のためにラバンティスの部屋に乗り込むが、カイリーンとともに地下室に落とされてしまう。カイリーンは昔、この館に住んでいたようで、抜け道を教えてくれ、自分を助けようとしてくれたマイスたちを信用して仲間になる。地下の通路を抜けて館の入り口に戻り、再びラバンティスの部屋に行くことにする。



自らの肉体を金の力で改造したラバンティスとの戦い。カイリーンの恨みを晴らすためにも負けられない戦いだ。

POINT 4 五武王・ワイヤー登場

ジュークポイントに到着したマイスたちを待っていたのは、ラングードの修理を担当していたマリオンだった。あわてたマリオンからマウントハンドが黒い軍団に乗っ取られてしまったと知らされる。マリオンの案内でお店の裏からマウントハンドに乗り込むことにする。先頭車両に向かいマリオンに教えてもらった位置まで移動すると、五武王の一人ワイヤーとの戦いになる。一度は撃退したマイスたちだがコントロールルームに逃げられてしまい、あとを追うが、そこにはマウントハンドと融合したワイヤーが待ちかまえていた。



バンディガーがハンマーで潰された位置まで移動するとワイヤーが襲ってくる。



マウントハンドと融合したワイヤー。融合前とは比べ物にならないほど戦闘力が高い。

POINT 5 ロックビットの採掘場

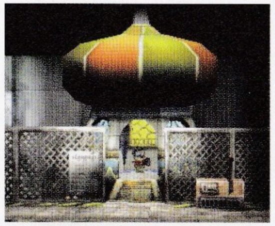
チャミーズポイントから北に向かうとロックビットの採掘場があり、目指す聖火台はこの奥にある。途中崖から女の子が落ちてしまい助けることになるが、どの子から助けるかはマイスしだい。その後、聖火台の炎を入手するとマウントハンドでマリオンが出迎えてくれる。



ロックビットの聖火台の炎を入手すると、炎の精霊獣フレニアルの力を借りることができる。

ロープウェイ

カイリーンからジェアール高原の中心に聖火台らしきものが存在することを教えてもらったマイスたち。ラバンティスを倒すと今まで使用できなかったロープウェイが使えるようになるので、ジュークポイントに降りることができる。



解除コード入力

融合したワイヤーに勝つと、爆発してしまいマウントハンドが暴走してしまう。暴走を止めるためマリオンに言われるとおりに、解除コードを入力しよう。成功するとマウントハンドは脱線しチャミーズポイントで止まる。



ダイヤとバンディガー

ロックピットの採掘場を進んでいくと、ダイヤの原石を盗んでいるバンディガーと遭遇する。いつもどおり何か渡せと言ってくるのだが、ここでは宝石を要求してくる。





●コワイヨーナ地方●

10章イベント紹介

5つめの聖火台を目指すため、修理の終わったラングードの乗り込み、旅立っていった。しかし、マイスたちの知らないところでは、メデウス皇帝が、己の野望を実現するための準備を着々と進めているのだった。

愛の探求者捕まる

コワイヨーナ地方に向かう航海の途中バンディガーがラングードに忍び込んでいた。盗みを働いていたバンディガーは捕まりグラップルと船員によって、海に放り込まれてしまう。



デスクリムゾン完成

砂浜から上陸し、ブルットに向って歩いているころ。皇帝が以前より制作に取りかかっていた、機械魔剣・デスクリムゾンが完成する。剣を形どった空中戦艦・デスクリムゾンの動力は、マイスたちがダークマイスターに奪われてしまった聖火台の炎を使ったものだった。



POINT 1 ラングード出発

出迎えてもらったマリオンから、ラングードとマウントハンドの修理が終わったことを告げられる。そして、ウェイノポイントからラングードに乗り込むと、グラップルからミスカトニアに古代遺跡があるとの情報を得る。そこに聖火台の存在を感じたマイスたちは次の目的地を決めるが、使用する船の手配に困っていたところに、グラップルがラングードを自由に使えと申し出てくれる。さっそくラングードは、ミスカトニア地方に向かうため、コワイヨーナ地方の海に進路をとる。そして、コワイヨーナ湾の海岸に上陸し、ブルットの町に向かった。





POINT 2 ブルットの町

ブルットに到着したマイスたち。街に入ると、聞き覚えのある女性の声がする。ソウシとマイスがその声に反応して駆け寄る。どうやら、ネルシャがダマシーに鞄を盗まれてしまったようだ。鞄の中にはネルシャの衣装が入っていて、取り返してほしいと頼まれることに。ソディナの口添えもあって取り返してあげることになり、ダマシーを操っているボスを探すことにする。この町の住人は、最近ひどくなってきているダマシーのいたずらに悩まされているようで、町を歩いていると、そのようすが見受けられる。





マイスのことを覚えていたネルシャ。盗まれた大切な鞄を取り返してあげよう。

POINT 3 ゾゾットの町

精霊の森の奥に進んでいると、ゾゾットの街に出る。ここはダマシーたちの街になっており、町としての設備が揃っている。さらにカジノが存在し、ブラックジャックなどを楽しむことができるのだ。老ダマシーの一人に話を聞くと、もともとゾゾットタウンのダマシーは、芸術的に人を怖がらせることを追求していたらしい。しかし、ごく最近、鬼のように怖い女が現れてからは、盗みなどを働くようになってしまったのだという。



訪れた者を驚かせる仕掛けの家が存在し、上部が動く家や、舌を出してくる家などがある。

カジノでバンディガー

カジノに入ると海に放り投げられたはずのバンディガーがスロットに熱中していた。バンディガーに近づくと今度はマイスたちの持ち金を渡せと話しかけてくる。そのあとバンディガーはスロットを始め大当たりをひくが、イカサマをしていたのか? 用心棒のダマシーにつまみ出され、またもやひどい目にあう。



POINT 4 ハニーの館

ゾゾットの街から奥へ続く一本道を進むと、怪しい館にたどり着く。それがハニーの館だ。その館はダマシーの巣になっていて、ネルシャの鞄を取り返しにきたマイスたちの邪魔をする。ここには怖くて鬼のような女がダマシーたちを操って暴れているという。館の4階にたどり着き、奥の部屋に入るとラチェットが登場。奪われた鞄を取り返そうと駆け寄ったネルシャを落とし穴に落とすが、そこに衣装をみつけたネルシャは着替えて姿を現す。まったく性格の変わったネルシャとラチェットがお互いを罵り合い、怒ったラチェットがマイスたちに襲いかかる。





着替えたネルシャとラチェットの罵りあい。うまく二人の機嫌をとらないと怒られてしまうので気をつけよう。

POINT 5 ミスカトニアへの旅立ち

これまでにダマシーたちを操っていたラチェットは、マイスたちの手によって倒された。そして、新しく加わったドレスマイスター・ネルシャを案内役として、新たな旅へと出発する。ミスカトニアの古代図書館……そこに眠る聖火の炎を手にするのはマイスか? それとも……。



ラングードから長い旅の末、ミスカトニアの古代図書館に到着するマイスたち。

ドレスマイスター

ネルシャの変わり様は凄まじい。服には精霊が宿っており、着替えることによって様々な性格に変われるようだ。



黒き輝きを持つ剣

ダークマイスターが黒き輝きをもつ剣を完成させた。この剣があればライトサイドの炎をも思いのままに扱えると喜ぶ皇帝。あとはマイスのもつ聖火の炎を手に入れるだけとなった。



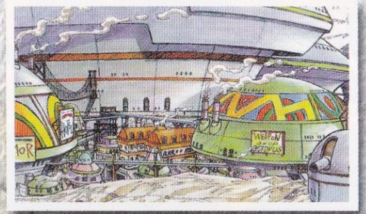


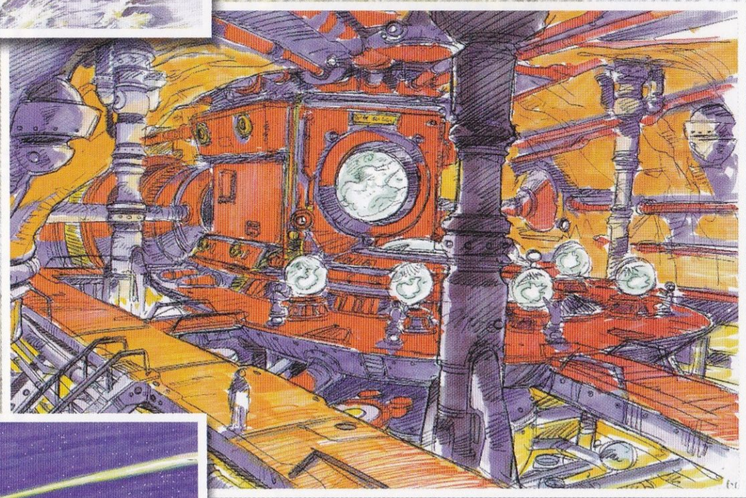
サウザンドアームスに登場する敵キャラクターは、姿形も
バラエティに富んでおり、戦闘中の攻撃なども見ていて楽し
いものが多い。ここではそんな愛すべき（!?）敵キャラクタ
ーたちのデータを紹介していく。また、ゲーム中に登場する
アイテムや魔法などの一覧もあわせて見ていってほしい。

Data

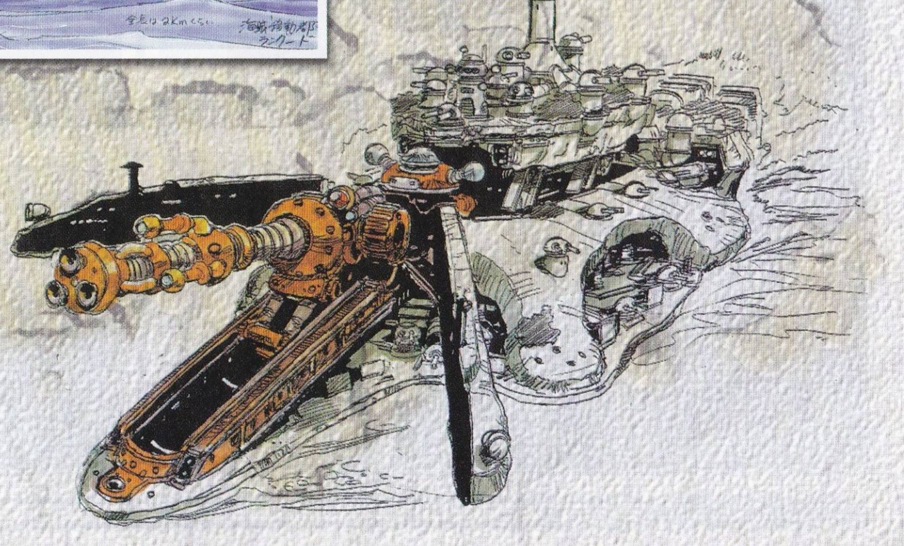
データ編











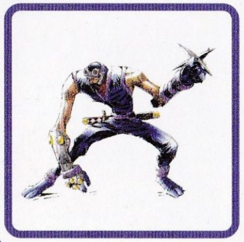
敵キャラクター一覧

風
ギアホーク


HP	45
EP	32
攻撃力	22
防御力	7
精霊力	30
すばやさ	44
EXP	20
MP	12
GG	10
アイテム	ヒュダーン

物理
サスライナイト


HP	38
EP	43
攻撃力	10
防御力	8
精霊力	35
すばやさ	36
EXP	12
MP	8
GG	6
アイテム	ラクナール

闇
サスライニンジャ


HP	34
EP	45
攻撃力	22
防御力	7
精霊力	36
すばやさ	37
EXP	18
MP	12
GG	6
アイテム	

物理
ジェラ


HP	???
EP	???
攻撃力	???
防御力	???
精霊力	58
すばやさ	63
EXP	0
MP	0
GG	0
アイテム	

物理
シミタークラブ


HP	16
EP	38
攻撃力	13
防御力	7
精霊力	30
すばやさ	28
EXP	16
MP	9
GG	8
アイテム	ラクナそう

物理
シュバルツ兵団リーダー


HP	56
EP	75
攻撃力	42
防御力	10
精霊力	15
すばやさ	40
EXP	20
MP	38
GG	36
アイテム	

物理
ソードクラブ


HP	36
EP	34
攻撃力	25
防御力	15
精霊力	32
すばやさ	28
EXP	26
MP	18
GG	11
アイテム	ジオマス ポワズンそう

物理
ダークギアマン


HP	62
EP	40
攻撃力	26
防御力	11
精霊力	40
すばやさ	42
EXP	25
MP	8
GG	10
アイテム	マイティバイブル

闇
ダークマイスター


HP	380
EP	300
攻撃力	44
防御力	15
精霊力	38
すばやさ	43
EXP	55
MP	100
GG	158
アイテム	

物理
ダマシー


HP	254
EP	290
攻撃力	129
防御力	45
精霊力	52
すばやさ	48
EXP	52
MP	128
GG	94
アイテム	

物理
チャンバラゴースト


HP	15
EP	26
攻撃力	10
防御力	4
精霊力	35
すばやさ	30
EXP	7
MP	6
GG	3
アイテム	

物理
チョロスピアー


HP	6
EP	36
攻撃力	10
防御力	5
精霊力	32
すばやさ	37
EXP	3
MP	3
GG	6
アイテム	ポワズンそう

物理
ナイフジャンキー

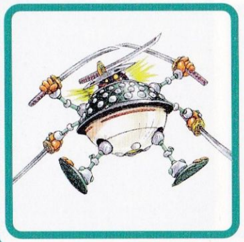

HP	6
EP	32
攻撃力	10
防御力	4
精霊力	32
すばやさ	34
EXP	4
MP	4
GG	5
アイテム	ラクナそう

物理
ナイフマスター


HP	38
EP	43
攻撃力	21
防御力	7
精霊力	34
すばやさ	36
EXP	14
MP	5
GG	7
アイテム	ラクナそう

物理
パイレーツオーク


HP	48
EP	38
攻撃力	32
防御力	12
精霊力	25
すばやさ	38
EXP	23
MP	31
GG	38
アイテム	シーフリング

物理
ハラキリゴースト


HP	38
EP	22
攻撃力	17
防御力	7
精霊力	30
すばやさ	35
EXP	18
MP	20
GG	7
アイテム	ホラーバイブル

物理

バンディガー



HP	590
EP	200
攻撃力	55
防御力	18
精霊力	30
すばやさ	43
EXP	340
MP	258
GG	420
アイテム	

物理

ハンマーギアマン



HP	26
EP	49
攻撃力	15
防御力	5
精霊力	22
すばやさ	33
EXP	13
MP	7
GG	6
アイテム	マンドールA

物理

プライドアーマー



HP	52
EP	48
攻撃力	26
防御力	10
精霊力	38
すばやさ	35
EXP	22
MP	12
GG	16
アイテム	ラクナール EX

物理

ブラックランサー



HP	75
EP	31
攻撃力	30
防御力	12
精霊力	30
すばやさ	42
EXP	25
MP	15
GG	10
アイテム	ポワーズン

物理

ブレードローズ



HP	14
EP	31
攻撃力	10
防御力	6
精霊力	28
すばやさ	29
EXP	12
MP	6
GG	9
アイテム	ラクナそう ポワズンそう

闇

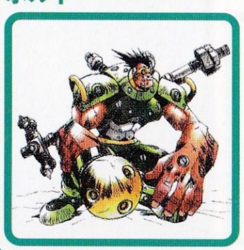
ボーンファイター



HP	42
EP	13
攻撃力	18
防御力	6
精霊力	38
すばやさ	36
EXP	18
MP	12
GG	4
アイテム	ホラーバイブル

物理

ボルト



HP	420
EP	150
攻撃力	47
防御力	16
精霊力	30
すばやさ	32
EXP	320
MP	189
GG	380
アイテム	

火

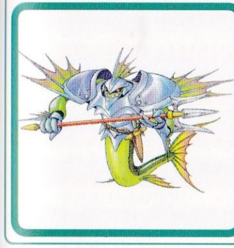
ボンバーゴースト



HP	58
EP	50
攻撃力	35
防御力	12
精霊力	40
すばやさ	33
EXP	23
MP	28
GG	34
アイテム	ホノビン

物理

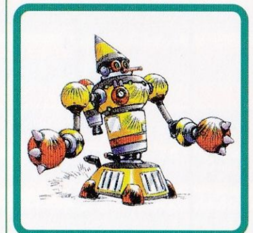
マーマンナイト



HP	41
EP	55
攻撃力	19
防御力	7
精霊力	6
すばやさ	34
EXP	18
MP	8
GG	8
アイテム	ヒュダーン

物理

マリオンロボ



HP	42
EP	60
攻撃力	37
防御力	14
精霊力	40
すばやさ	51
EXP	33
MP	38
GG	38
アイテム	ラクナール こうぐセット

物理

マンダラ



HP	31
EP	38
攻撃力	16
防御力	8
精霊力	22
すばやさ	33
EXP	10
MP	5
GG	7
アイテム	

物理

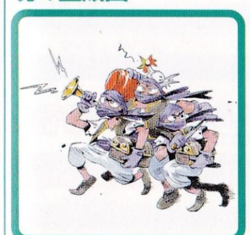
メイスギアマン



HP	39
EP	64
攻撃力	19
防御力	9
精霊力	40
すばやさ	33
EXP	27
MP	10
GG	11
アイテム	ハイラクーナ

物理

暁の盗賊団



HP	23
EP	31
攻撃力	16
防御力	6
精霊力	30
すばやさ	33
EXP	8
MP	7
GG	12
アイテム	ポワーズン

物理

邪神官



HP	165
EP	170
攻撃力	84
防御力	25
精霊力	50
すばやさ	44
EXP	33
MP	68
GG	35
アイテム	マンドラそう

物理

突撃スピアー



HP	29
EP	31
攻撃力	17
防御力	7
精霊力	35
すばやさ	43
EXP	15
MP	6
GG	10
アイテム	ラクナそう

物理

溶岩巨人



HP	71
EP	140
攻撃力	34
防御力	14
精霊力	46
すばやさ	44
EXP	30
MP	38
GG	42
アイテム	ホノビン

魔法一覧

名前	消費EP	説明文
ウォールバリア	38	物理攻撃のダメージを軽減する。
エニィマイト	10	ランダムで技を出す。
ガードガッツ	14	味方単体の防御力アップ。
キルフィメール	35	女性型モンスターに大ダメージ。
グル	12	敵単体を混乱させる。
サモンエニシング	30	ランダムで技を出す。
ジオデル	21	敵単体に地の攻撃　機械系に大ダメージ。
ジオバース	26	敵全体に地の攻撃　自分の回避率アップ。
ジオン	5	敵単体に地の攻撃。
セコンドオール	22	味方全体の素早さアップ。
セコンドガッツ	12	味方単体の素早さアップ。
ダイナ	38	飛行系の敵に大ダメージ。
デクスガッツ	12	味方単体の回避率アップ。
ニャム	7	敵単体を眠らせる。
ニャムニャム	16	敵全体を眠らせる。
ノロセコンド	16	敵単体の素早さダウン。
バリア	12	物理攻撃のダメージを少し軽減する。
ピースクラフト	18	敵を強制退却させる。
ピカデル	22	敵単体を麻痺に　ゴースト系に大ダメージ。
ピカン	6	敵単体に光の攻撃。
ヒュン	5	敵単体に風の攻撃。
ヒュンデル	16	敵全体に風の攻撃。
ヒュンバース	31	敵全体に真空刃の攻撃。
ヒョロガード	20	敵単体の防御力ダウン。
ビリ	13	敵単体を麻痺させる。
フェイルセーフ	30	戦闘不能者をHP1の状態で復帰させる。
ブラックボックス	40	敵の行動を止めてダメージを与える。
ヘナデクス	15	敵単体の回避率ダウン。
ヘロマイト	15	敵単体の攻撃力ダウン。
ホノデル	13	敵単体を爆炎攻撃。
ホノバース	21	敵全体に炎の攻撃。
ホノン	5	敵単体に炎の攻撃。
ポワオール	15	味方単体のステータス異常を全て回復する。
ポワデル	6	味方単体の毒・麻痺状態を回復する。
ポワン	3	味方単体の毒状態を回復する。
マイトガッツ	10	味方単体の攻撃力アップ。
マジカル+1	20	ランダムで技を出す。
ミラーウォール	21	魔法攻撃のダメージを少し軽減する。
メタモーション	31	味方単体の連続攻撃率アップ。
モク	5	敵単体を沈黙させる。
モクモク	11	敵全体を沈黙させる。
ラクデル	11	HPが中回復　ゴースト系にダメージ。
ラクナ	4	HPが回復　ゴースト系にダメージ。
ラクバース	25	全員のHPが回復　ゴースト系にダメージ。
ラストミスト	38	酸の霧を発生させる　機械系に大ダメージ。
リフェイルセーフ	46	戦闘不能者のHPを全回復で復帰させる。
ワーラ	4	敵単体に水の攻撃。
ワーラデル	14	敵単体に豪雨の攻撃。

アイテム一覧

●装備系

名前	価格	説明
ウイリーブレス	600	素早さが上がる。
ウィリーリング	300	装備者の回避率を上げる（女の子専用）。
ガードガントレット	8000	防御力が上がり　攻撃力が少し下がる。
ガードブレス	3000	防御力が上がる。
シーフリング	4200	獲得GGが20%増える（女の子専用）。
ジオアミュレット	1600	地系の攻撃の抵抗力が上がる。
ソルジャーグラブ	3100	素早さと攻撃力が上がり　防御力が下がる。
ダマアミュレット	30000	ダマシー系の攻撃の抵抗力が上がる。
デカスリートグラブ	3500	素早さが上がりクリティカルを受けにくい。
デビルリング	6000	敵に出会う確率が高くなる（女の子専用）。
ドラゴンリング	8500	クリティカル率が少し上がる（女の子専用）。
ハードガントレット	15000	攻撃力　防御力　素早さが上がるが…。
ハッピーグラブ	1300	操り・混乱状態になる確率が下がる。
パワーガントレット	2300	攻撃力が上がり　防御力が少し下がる。
パワーブレス	2600	攻撃力が上がる。
ヒュアミュレット	1600	風系の攻撃の抵抗力が上がる。
フルアミュレット	1600	水系の攻撃の抵抗力が上がる。
ホーリーリング	12000	敵に出会う確率が低くなる（女の子専用）。
ホノアミュレット	1600	炎系の攻撃の抵抗力が上がる。
ロードガントレット	15000	攻撃力と防御力が少しずつ上がる。
ワイズリング	1200	毒にかかりにくくなる（女の子専用）。

●攻撃系

名前	価格	説明
ジオマス	200	地割れ瓶。使用者の能力により攻撃力変化。
ピカール	200	閃光瓶。使用者の能力により攻撃力変化。
ヒュダーン	200	突風瓶。使用者の能力により攻撃力変化。
ホーリーバイブル	3000	敵の物理攻撃のダメージを軽減する。
ホノビン	200	火炎瓶。使用者の能力により攻撃力変化。
ホラーバイブル	150	敵を一定の確率で逃亡させる。
マイティバイブル	100	敵の動きを鈍くする。
ラストバイブル	3000	敵の魔法攻撃のダメージを軽減する。

●回復系

名前	価格	説明
デバーン	800	戦闘不能者をHP1の状態で復帰させる。
ハイデバーン	9000	バッドステータス以外を全回復させる。
ハイマーンド	2380	EPを大きく回復する。
ハイラクーナ	1800	全員のHPを回復する。
ベーラそう	32	沈黙・混乱状態を回復する。
ポワーズン	40	毒・麻痺状態を回復する。
ポワズンそう	8	毒・眠り状態を回復する。
マンドールA	800	EPをある程度回復する。
マンドラそう	50	EPを少し回復する。
ラクナール	100	HPをある程度回復する。
ラクナールEX	1000	HPを大きく回復する。
ラクナそう	10	HPを少し回復する。

●特殊系

名前	価格	説明
あかいはね	—	見つけるとカイリーンのよろしく度が上がる。
おもいでの1ページ	—	見つけるとソディナのよろしく度が上がる。
きんのエンジェル	—	よろしく度を上げる　世界に1個しかない。
ぎんのエンジェル	—	よろしく度を上げる　世界に5個しかない。
サバイバルツール	1500	一歩ごとにHPを回復　壊れやすい。
システムディスク	8000	武器に精霊魔法が1つ自動的に付加される。
てあみのセーター	—	見つけるとウィナのよろしく度が上がる。
ぼくとう	—	見つけるとネルシャのよろしく度が上がる。
ワープン	100-	一度行ったことのある街にワープできる。

●プレゼント

※説明では女の子にプレゼントしたときの反応を評価しています。×→△→○→◎の順に評価は高くなっています。

名前	価格	説明			
		ソディナ	ウィナ	カイリーン	ネルシャ
あかいマニキュア	900	△	×	○	○
あぶらとりがみ	800	△	×	△	×
アロエけしょうすい	1200	○	△	○	△
アロマセット	3500	△	△	○	△
いけてるTシャツ	3300	○	○	△	×
イヌのぬいぐるみ	4800	○	△	△	○
ウエストポーチ	2400	△	×	◎	×
ウマのぬいぐるみ	4300	○	△	○	○
エスニックなくつ	3800	△	○	○	○
エッチなほん	350	×	×	×	×
エナメルシューズ	5000	△	○	○	○
エメラルドのゆびわ	9800	△	○	◎	△
おおきなクマさん	6400	○	△	△	◎
おしゃれなバッグ	3200	○	×	△	○
おしゃれなブラシ	1200	○	△	△	○
おそうじセット	1450	△	×	△	△
オルゴール	12000	◎	○	△	△
ガーベラのはな	240	○	△	△	○
かいのくびかざり	3500	○	○	△	○
カエデのかんざし	1800	△	×	×	△
カエルしいくセット	3800	○	×	×	○
カエルのきぐるみ	6400	○	×	×	○
カエルのほん	3400	×	×	×	○
かおりのセッケン	230	△	△	×	×
カチューシャ	800	△	×	×	△
かなしいほん	860	△	×	○	×
かねのなるき	4500	○	△	◎	×
かみセッケン	300	△	△	×	×
ガラスのすず	1800	◎	△	○	×
かわいいリュック	2300	△	×	×	○
きいろのサイフ	4000	△	○	×	△
きいろのハンカチ	800	×	×	◎	×
きぬのきんちゃく	5800	○	△	○	△
きんのかんざし	6800	×	△	○	△
きんのすず	6900	◎	×	○	△
ぎんのチョーカー	3500	○	○	◎	×
きんのネックレス	6900	×	△	○	△
きんのピアス	6200	×	△	○	△
ぎんのブレスレット	3000	○	△	○	△
キンパクいりソープ	2200	×	△	○	×
クマのきぐるみ	7640	○	×	×	◎
クマのぬいぐるみ	6800	○	△	△	◎
こうきゅうセッケン	1000	△	×	○	×
こうきゅうバッグ	5300	○	△	○	○
こうぐセット	3400	×	○	×	×
こぶりなクシ	120	○	△	△	△
ゴムのサンダル	1100	△	△	×	△
さいほうセット	3000	○	△	○	◎
さどうセット	8940	○	×	△	×
さびれたせんす	2300	×	×	△	△
サボテン	320	○	△	×	○
さわやかローション	170	△	△	○	△
サンゴのブローチ	6500	○	○	△	△
じっけんきぐ	4400	×	×	×	×
しぶいサングラス	4200	△	○	○	△
しゃれたイヤリング	860	◎	×	○	△
しゅぬりのクシ	2300	×	×	△	△
しゅぬりのせんす	4000	△	×	○	△
じゅんぱくのリボン	1200	◎	×	×	△
シルクのハンカチ	2900	○	△	○	△
しろいサンダル	3000	○	△	○	△
しろめのファンデ	1500	△	×	○	△
すうがくのほん	2800	×	×	△	×
せんがんセット	1100	○	×	△	△
ダイヤのゆびわ	12000	○	○	◎	○
たけのかんざし	1240	△	△	×	△
たのしいほん	580	○	○	×	○
ダマシーにんぎょう	6500	○	△	○	◎
タマのすず	1500	◎	△	○	◎
ツゲのクシ	5400	○	×	△	△
てつアレイ	1800	×	◎	×	×
てつのせんす	3400	△	○	×	×
ぬののきんちゃく	890	△	×	×	△
ハートのペンダント	3100	○	×	×	○
ハーブけしょうすい	1600	○	△	○	○
パールのネックレス	4600	△	○	○	△
バスエッセンス	2200	○	△	○	○
ハデなアイシャドウ	160	×	△	○	×
はやりのルージュ	160	△	×	○	×
バラのはなたば	3200	×	○	◎	△
バンディガーのかさ	30	×	×	×	×
ひなげしのはな	230	○	×	×	△
ヒマワリ	1000	○	○	△	○
ひやけどめ	1600	○	×	○	△
ヒョウがらのバッグ	7200	△	◎	○	×
ピンクのサンダル	2300	○	△	○	○
ピンクのマニキュア	920	○	△	△	△
ピンクのリボン	230	◎	×	×	○
ぶつりがくのほん	3200	×	×	△	×
プラチナネックレス	8700	○	△	○	○
ブランドのこうすい	3200	△	△	○	○
フリフリのひがさ	2500	△	×	○	○
ブルーのマスカラ	1200	△	×	○	△
ポトス	520	◎	△	×	○
まっかなハイヒール	2400	△	×	○	○
みずたまのスカーフ	900	△	×	△	○
みずたまのリボン	250	○	×	△	△
もめんのハンカチ	90	△	△	×	△
モモのけしょうすい	1250	○	△	△	△
やすもののこうすい	60	△	△	×	×
ラピスのピアス	3200	○	△	△	△
ラブラブなほん	3500	○	×	○	×
ラベンダーのポプリ	1200	○	×	△	○
リストバンド	750	×	◎	×	×
リップクリーム	150	○	△	×	△
ルビーのゆびわ	6800	△	○	◎	○
ワークブーツ	6200	×	◎	×	△
ワニがわのバッグ	6200	×	◎	◎	△

サウザンドアームズ
スターティングガイド

The PlayStation BOOKS

1998年12月31日初版発行

編集	The PlayStation編集部(堀口陽平) アミューズメント書籍編集部(夏　瑪麗)
構成・文	株式会社キュービスト　太刀川政男／中丸清一／田村匡章
カバーデザイン	株式会社キュービスト　押尾里香／大橋 勉
本文デザイン	株式会社キュービスト　押尾里香 共立印刷株式会社　中村一夫
監修	株式会社アトラス 株式会社レッドカンパニー
イラストレーション	表紙・カバーイラスト／原画　神志那弘志 作画監督　竹内浩志 仕上　江夏由結 P1……キャラクターデザイン／草河遊也 レイアウト／幡池裕行 P4～7……イラスト／神宮寺一、相崎勝美 P8～15、38、42、46、50……キャラクターデザイン／草河遊也 レイアウト／幡池裕行 P16～17……イラスト／神宮寺一 P32～33、116～117……イラスト／幡池裕行、神宮寺一、相崎勝美 P118～121……モンスターデザイン／幡池裕行 P118……ジェラ・デザイン／神志那弘志 P119……ダークマイスター・デザイン／草河遊也 P120……バンディガー・デザイン／神志那弘志 P126……キャラクターデザイン／草河遊也　精霊獣デザイン／幡池裕行 P128……キャラクターデザイン／草河遊也 レイアウト／幡池裕行 P22、24、26、34……イラスト／ささきももこ
MAP製作	VACクリエイティヴ有限会社
発行人	岡崎 眞
編集人	稲葉俊夫
編集長	山田真司
発行所	ソフトバンク株式会社 出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 販売 TEL:03-5642-8101 編集 TEL:03-5642-8401
印刷・製本	共立印刷株式会社



ISBN4-7973-0815-X
Printed in Japan